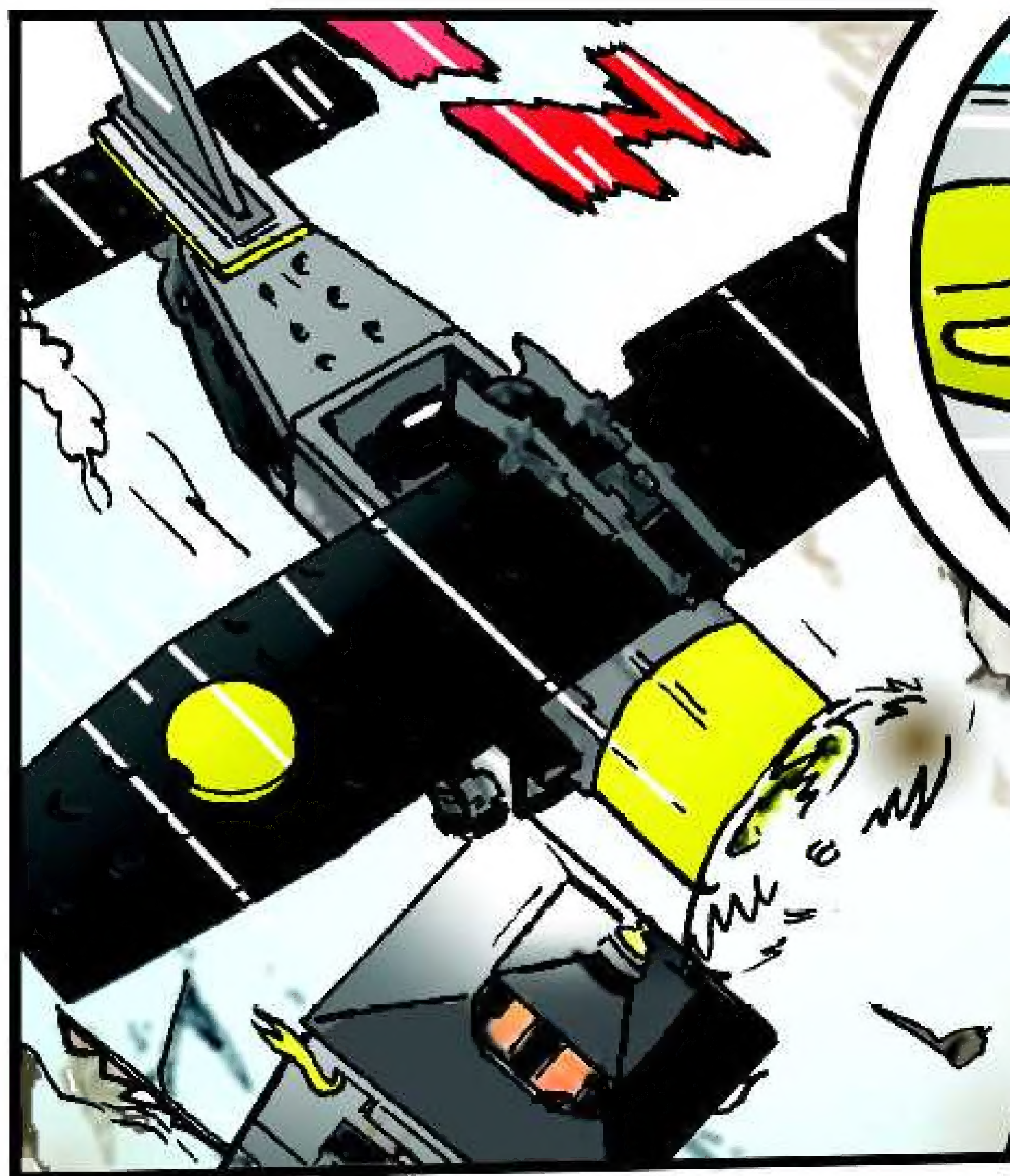


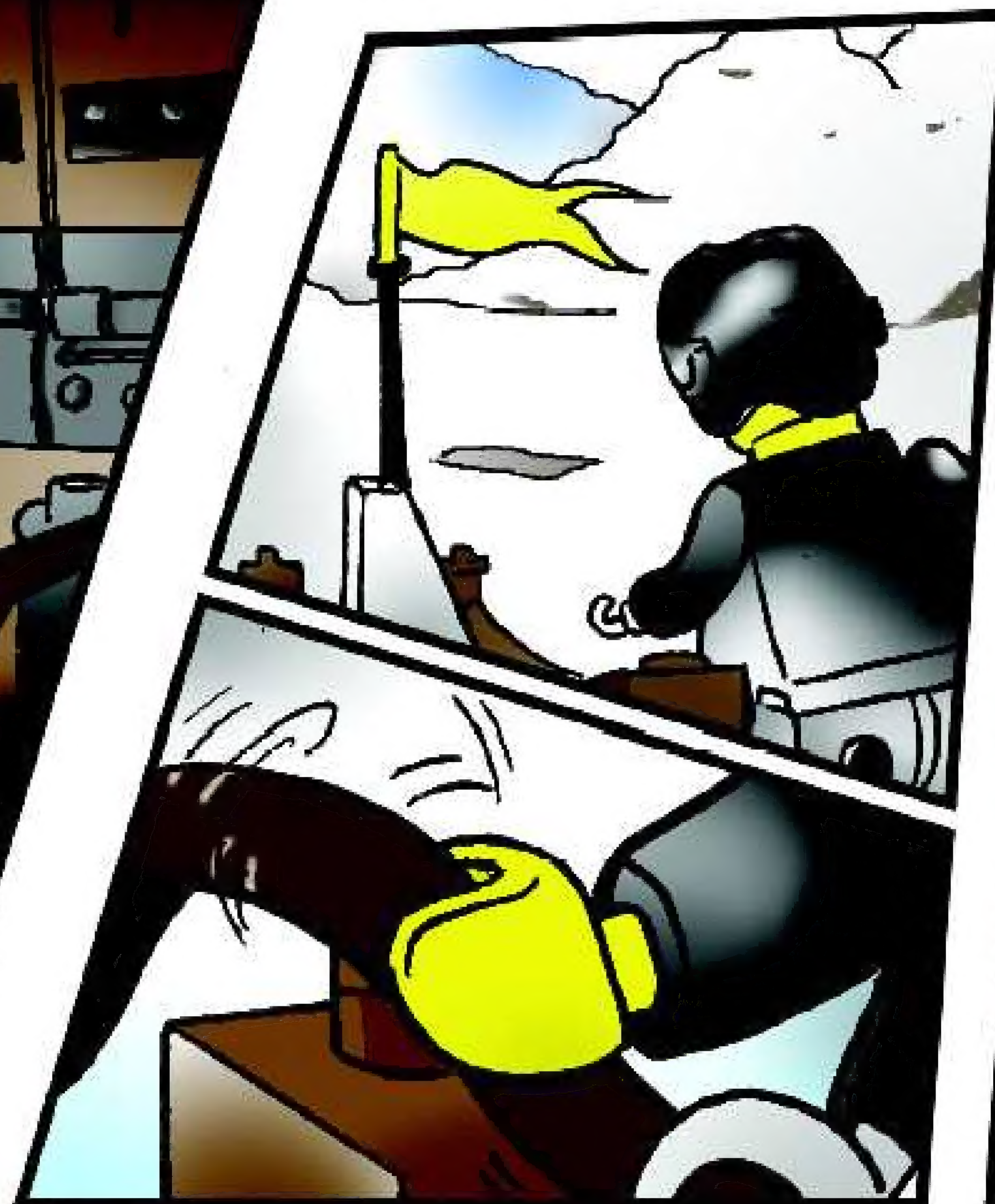


7417

4201440




WRR











SNAP
PLUK


VLIAK






!


FMUU

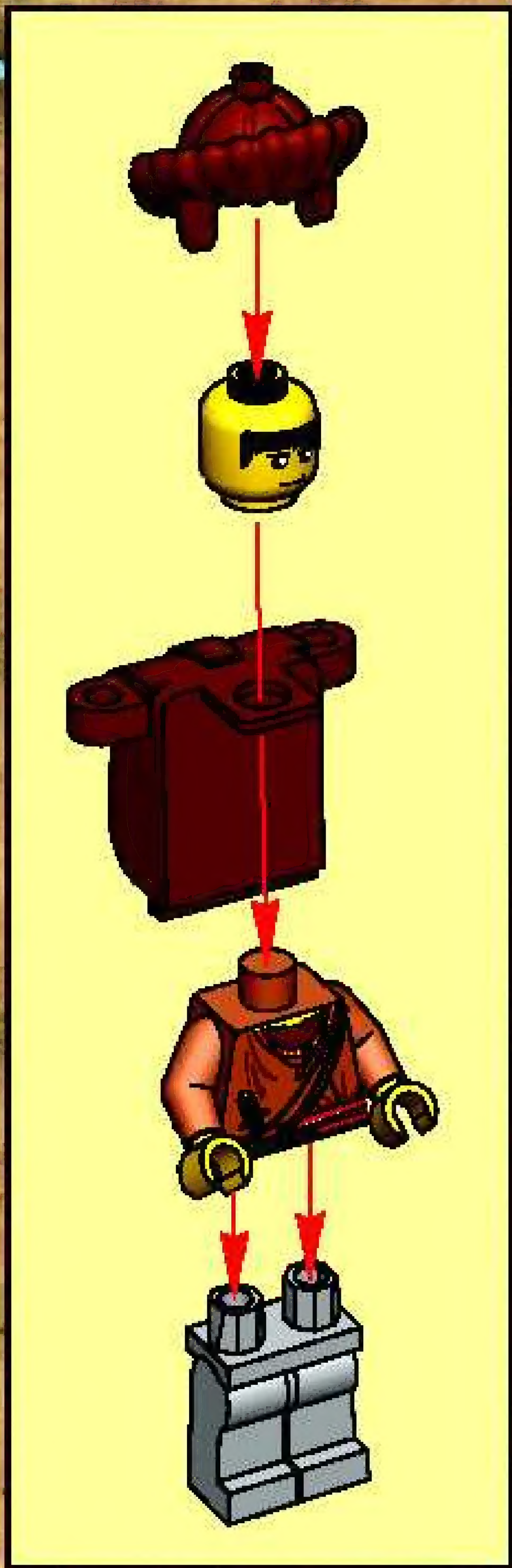



CLICK


SVUNG!

?!



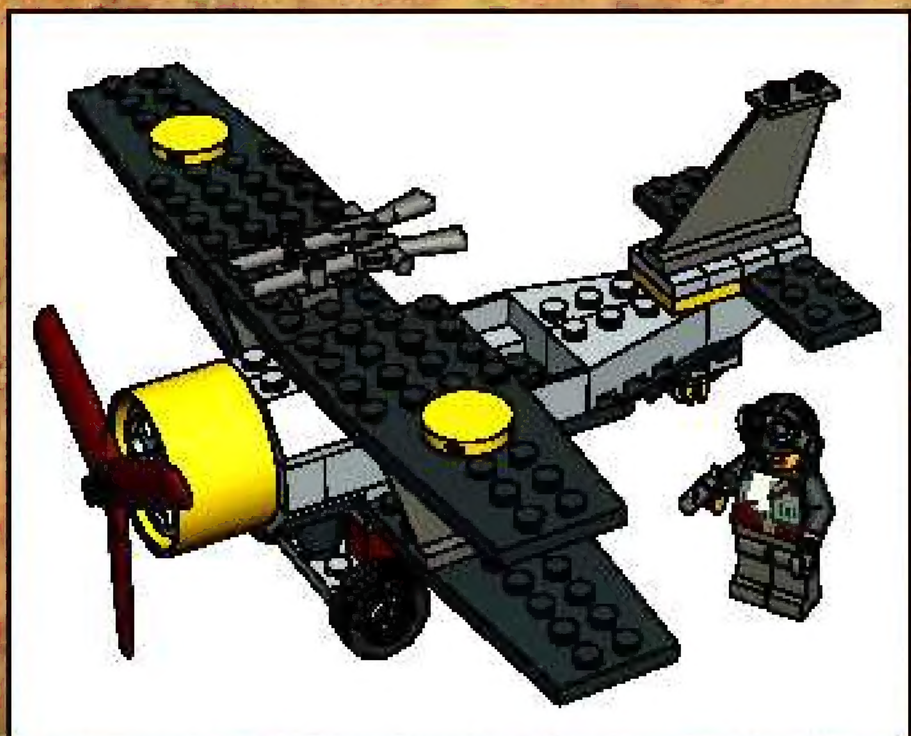





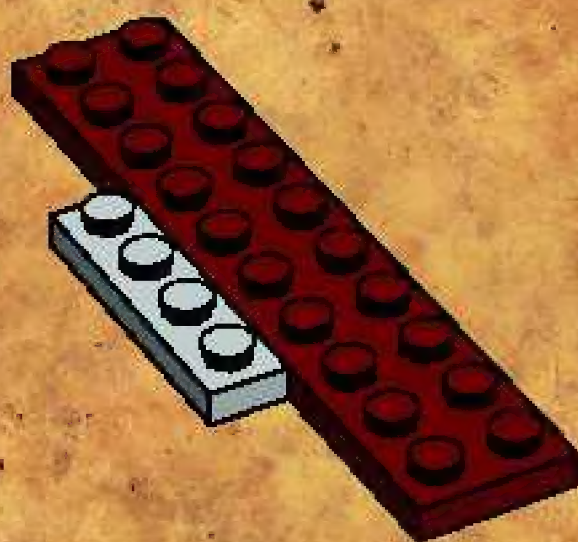




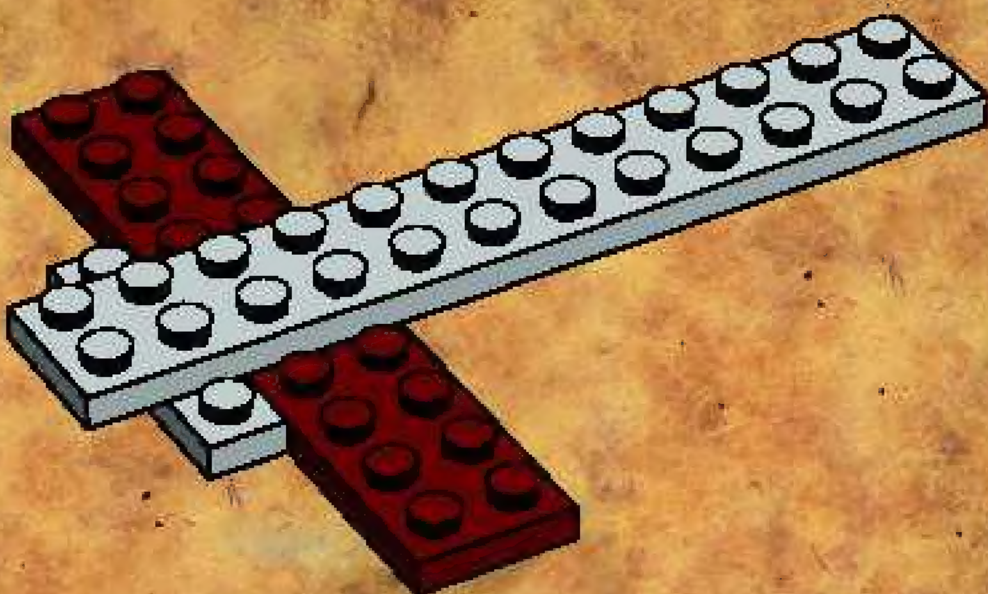




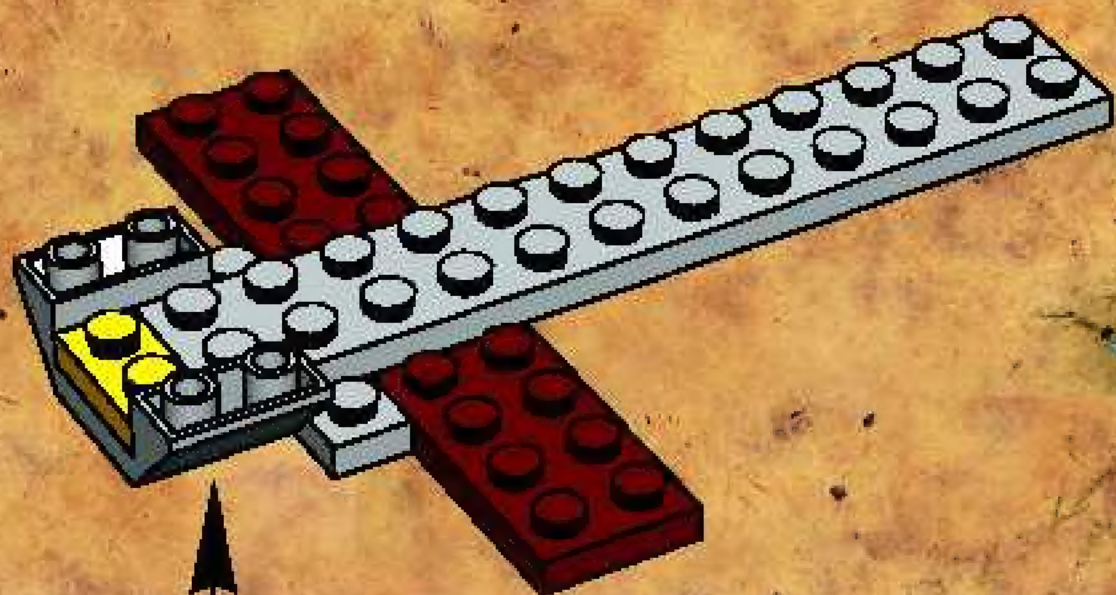
1

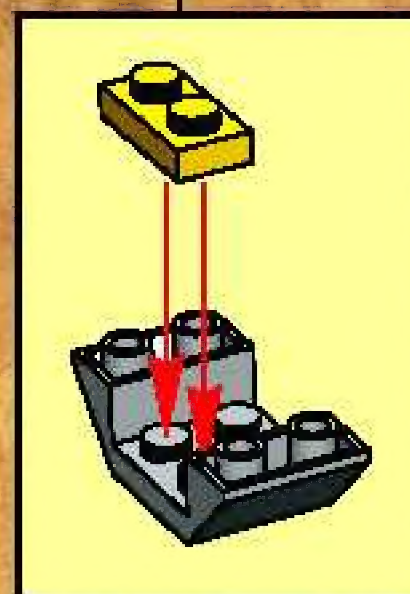


2

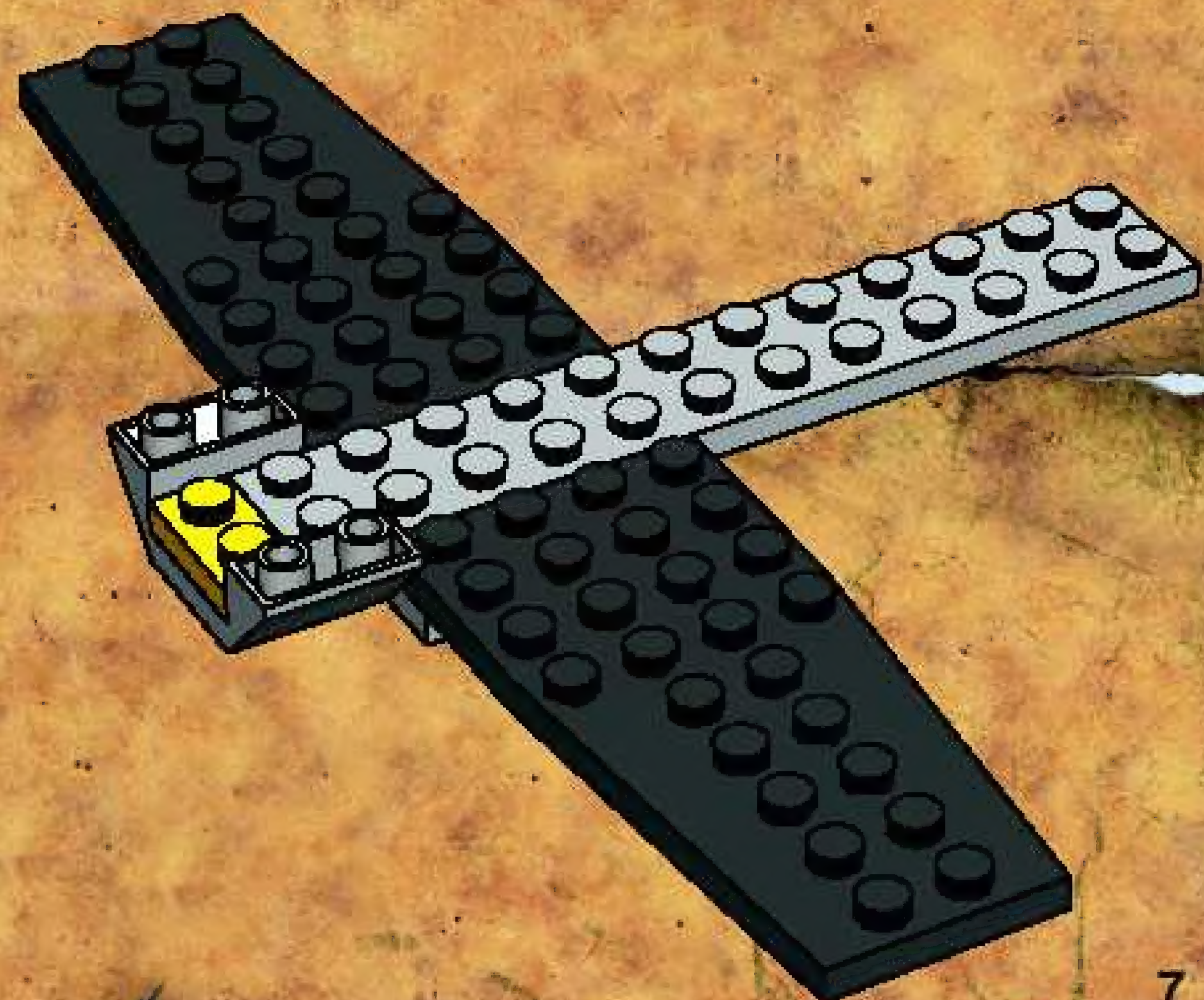


3

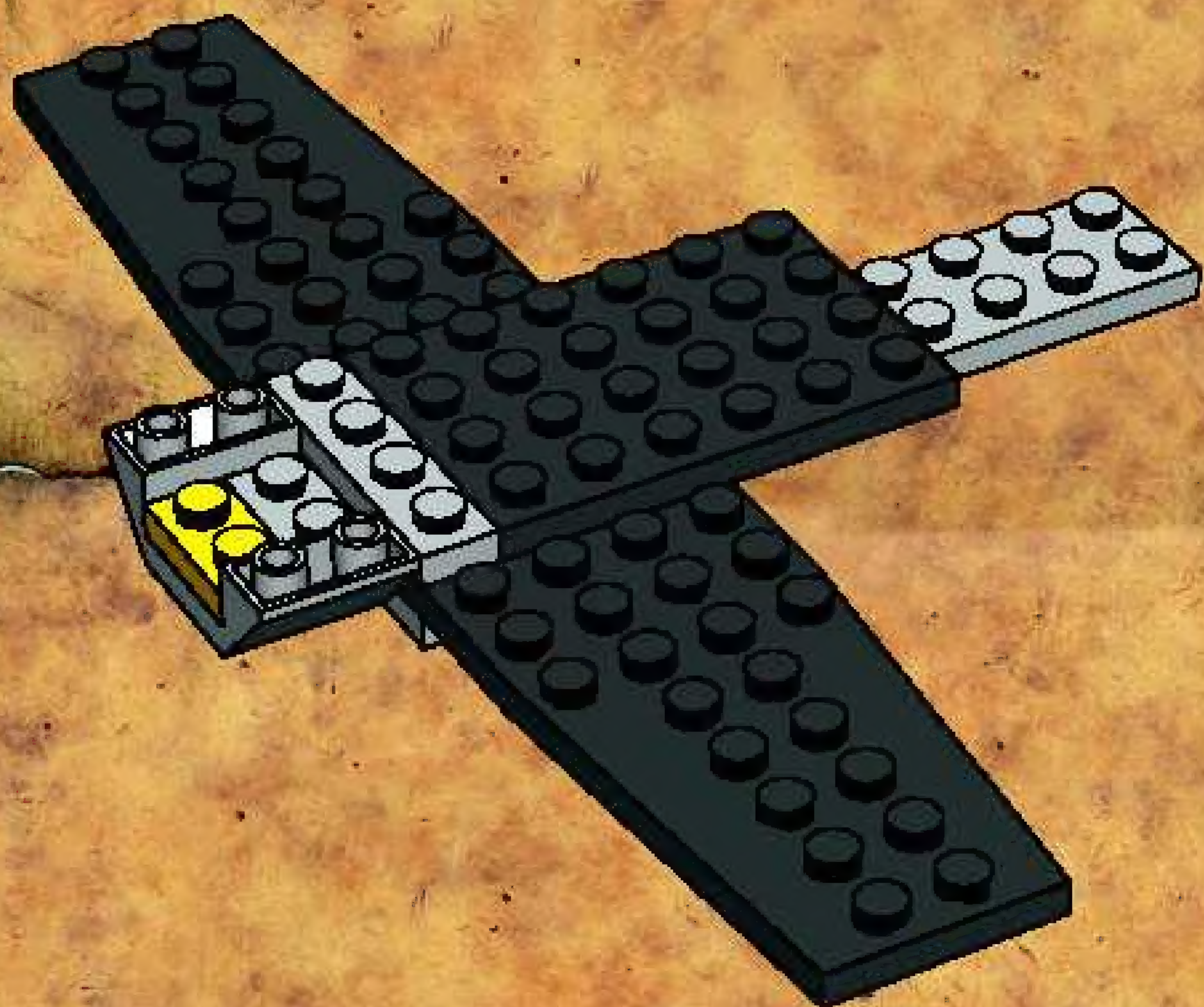




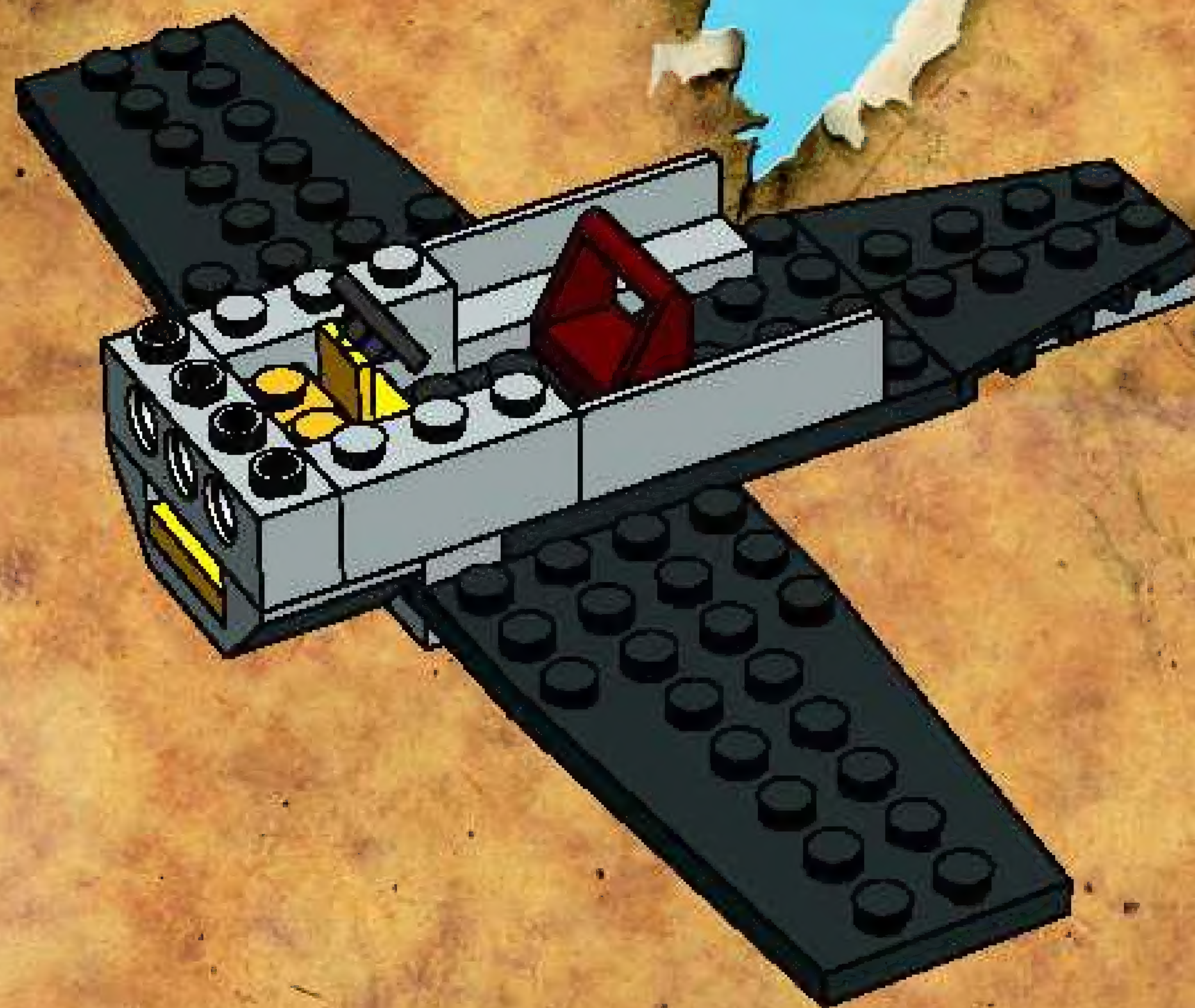
4



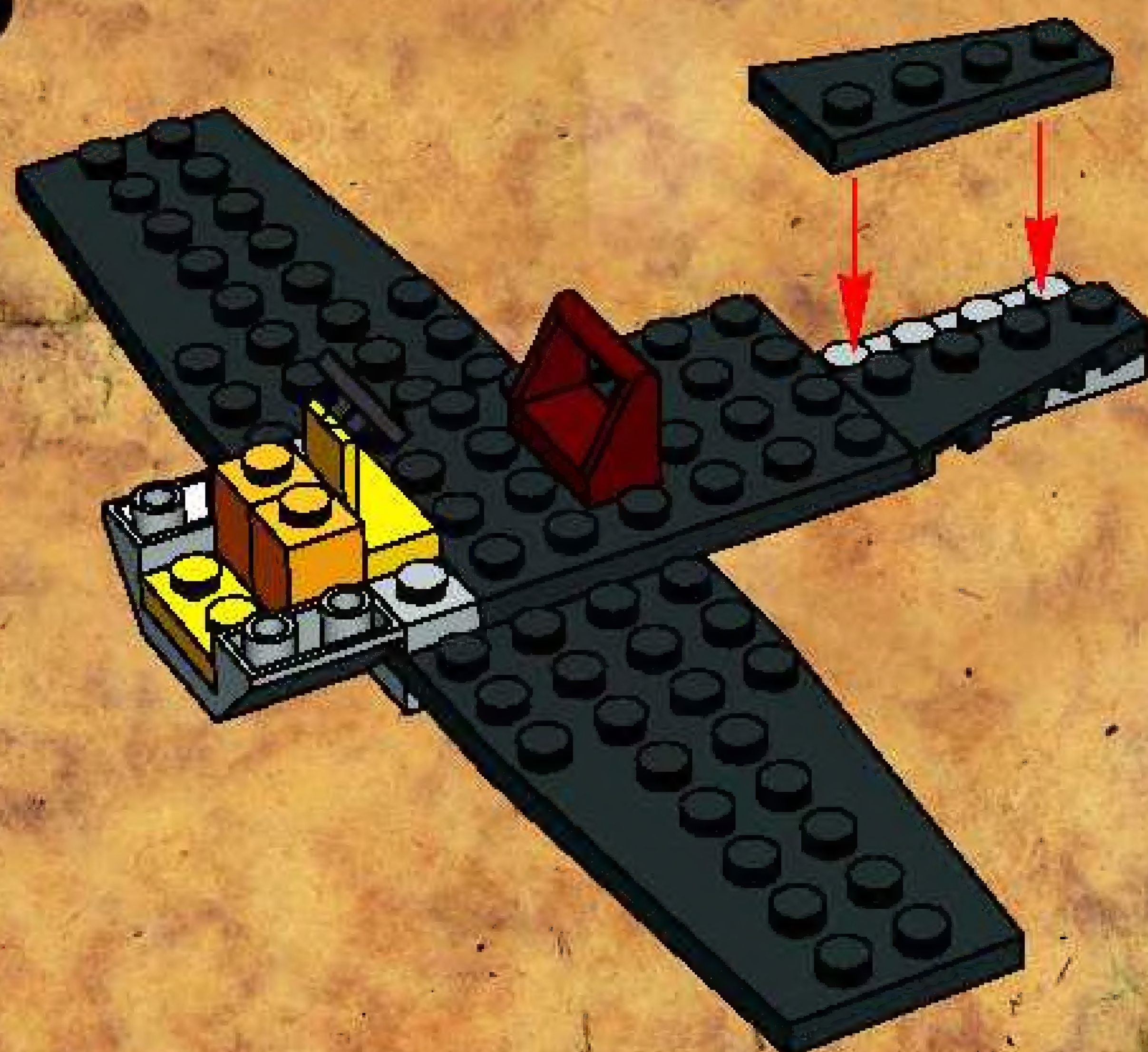
5



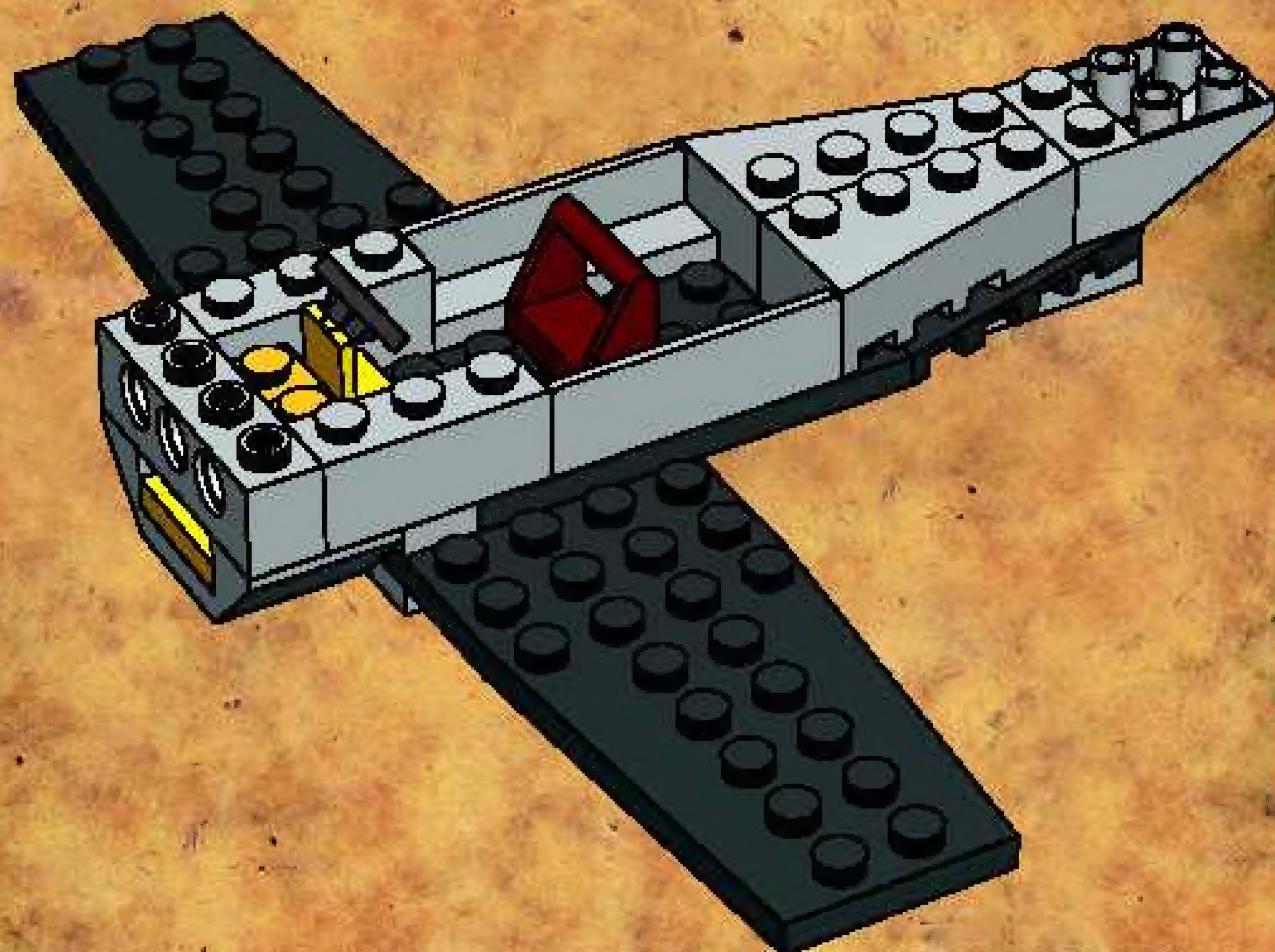
7



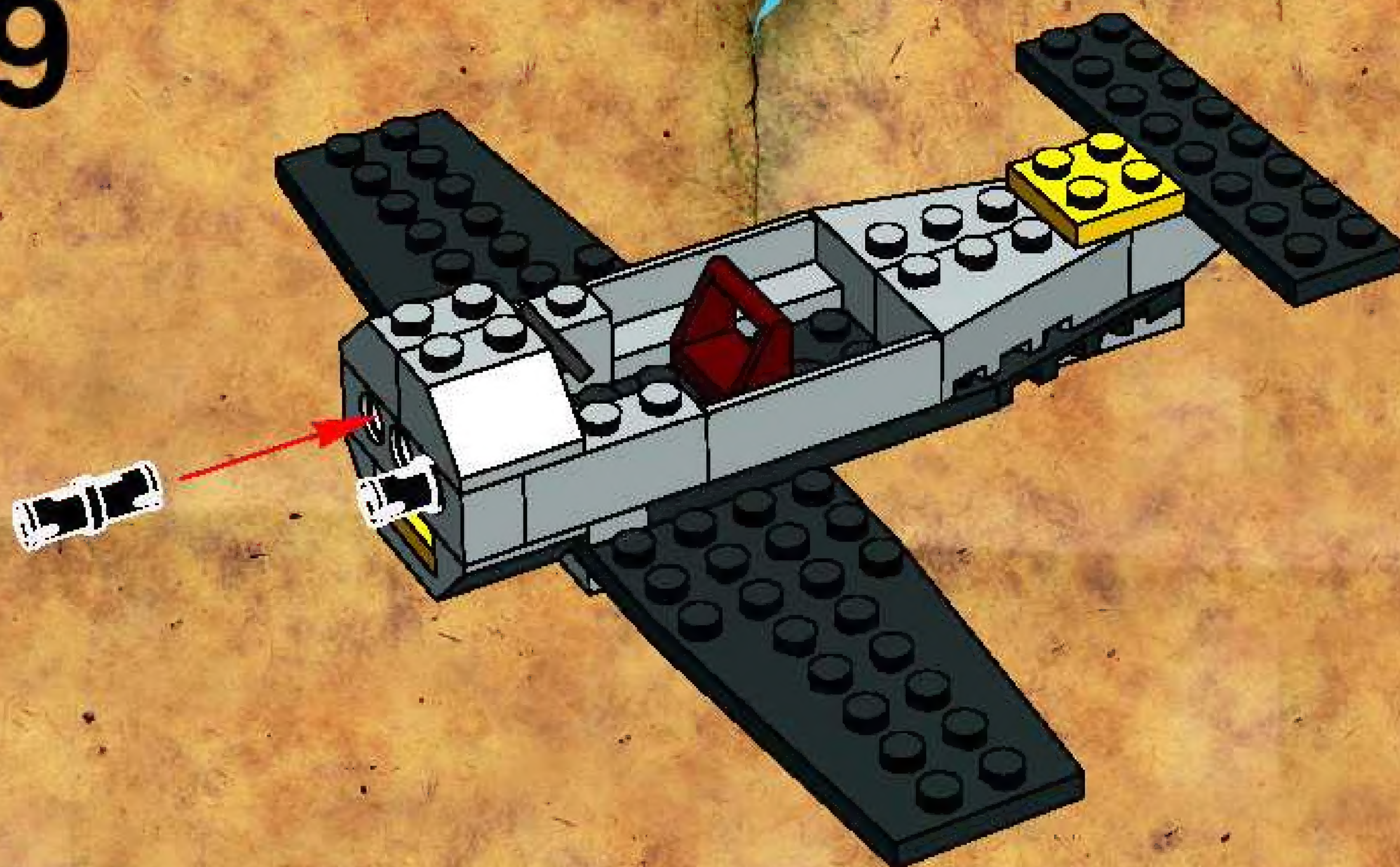
6



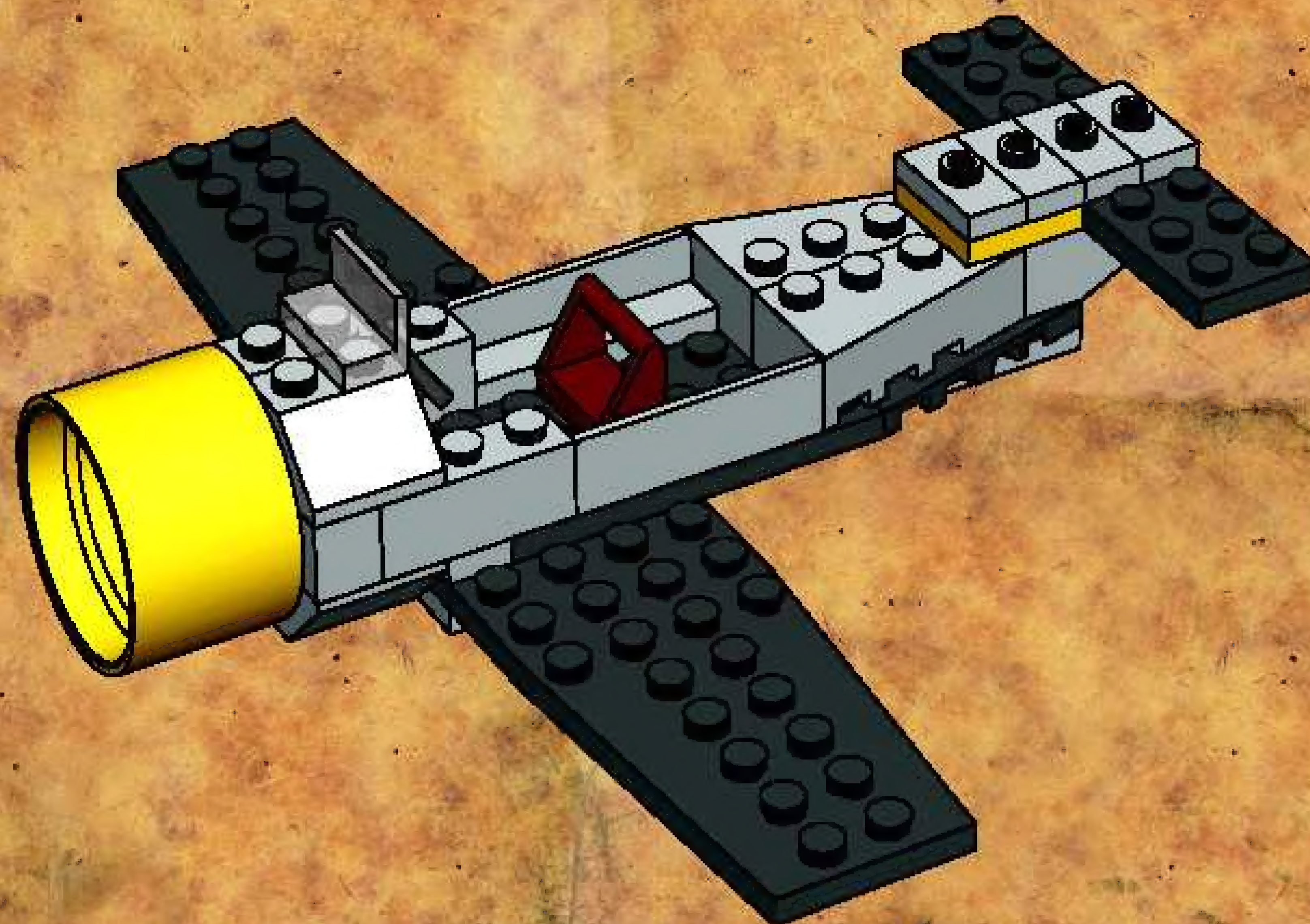
8



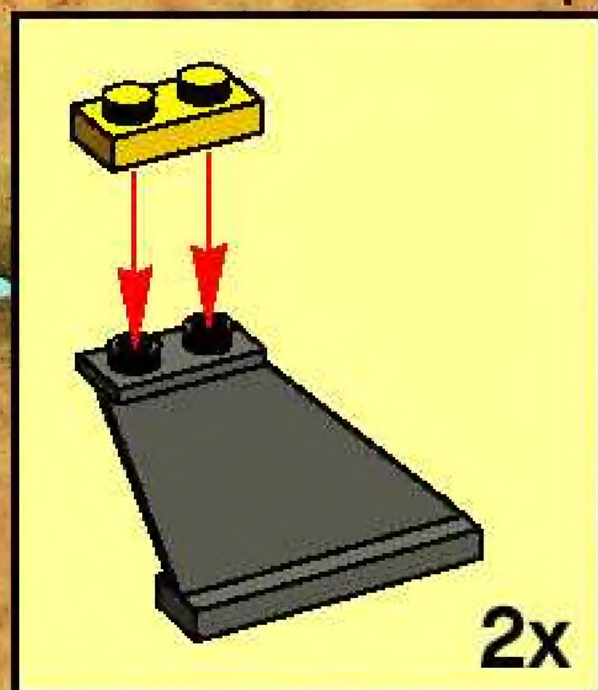
9

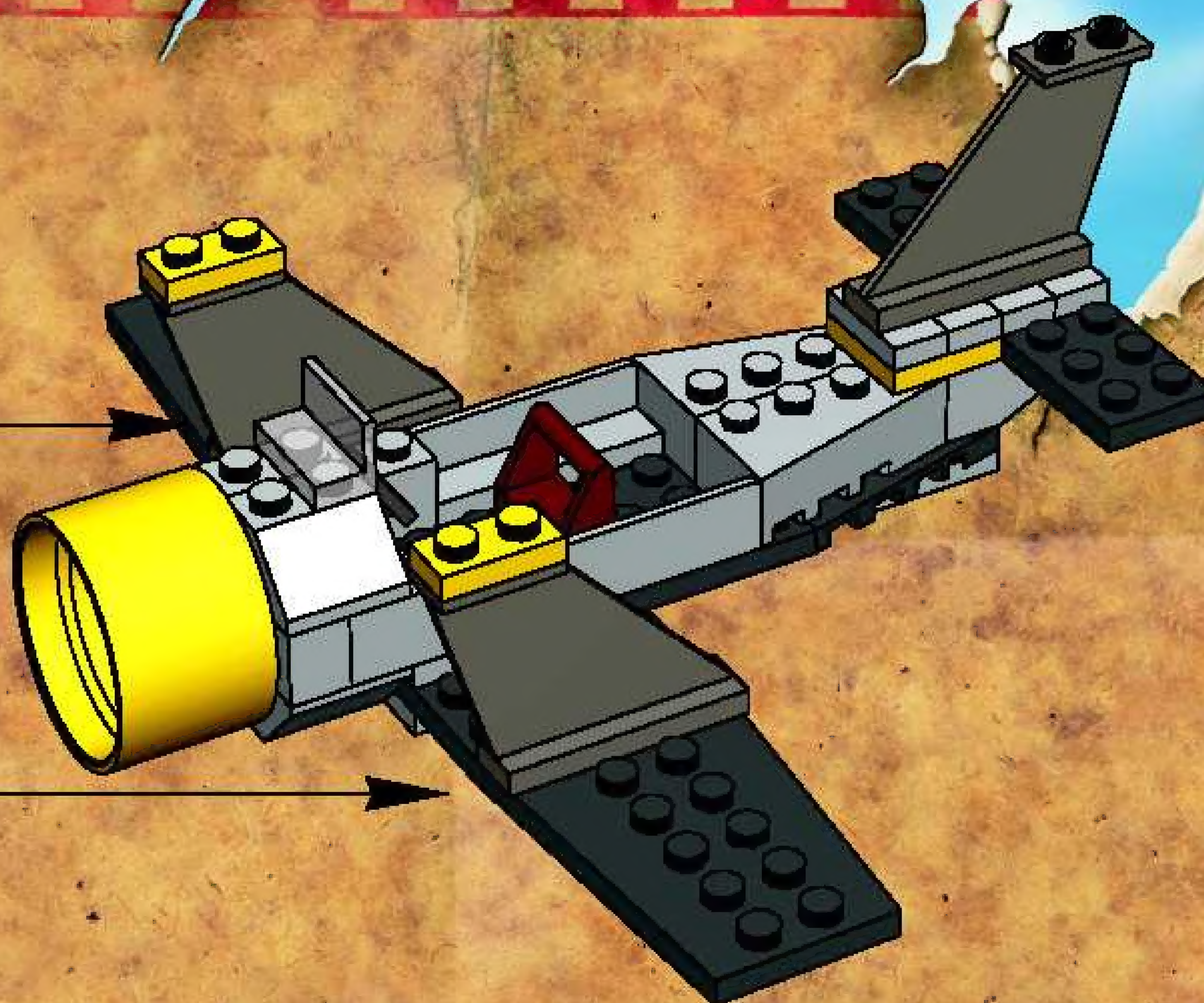


10

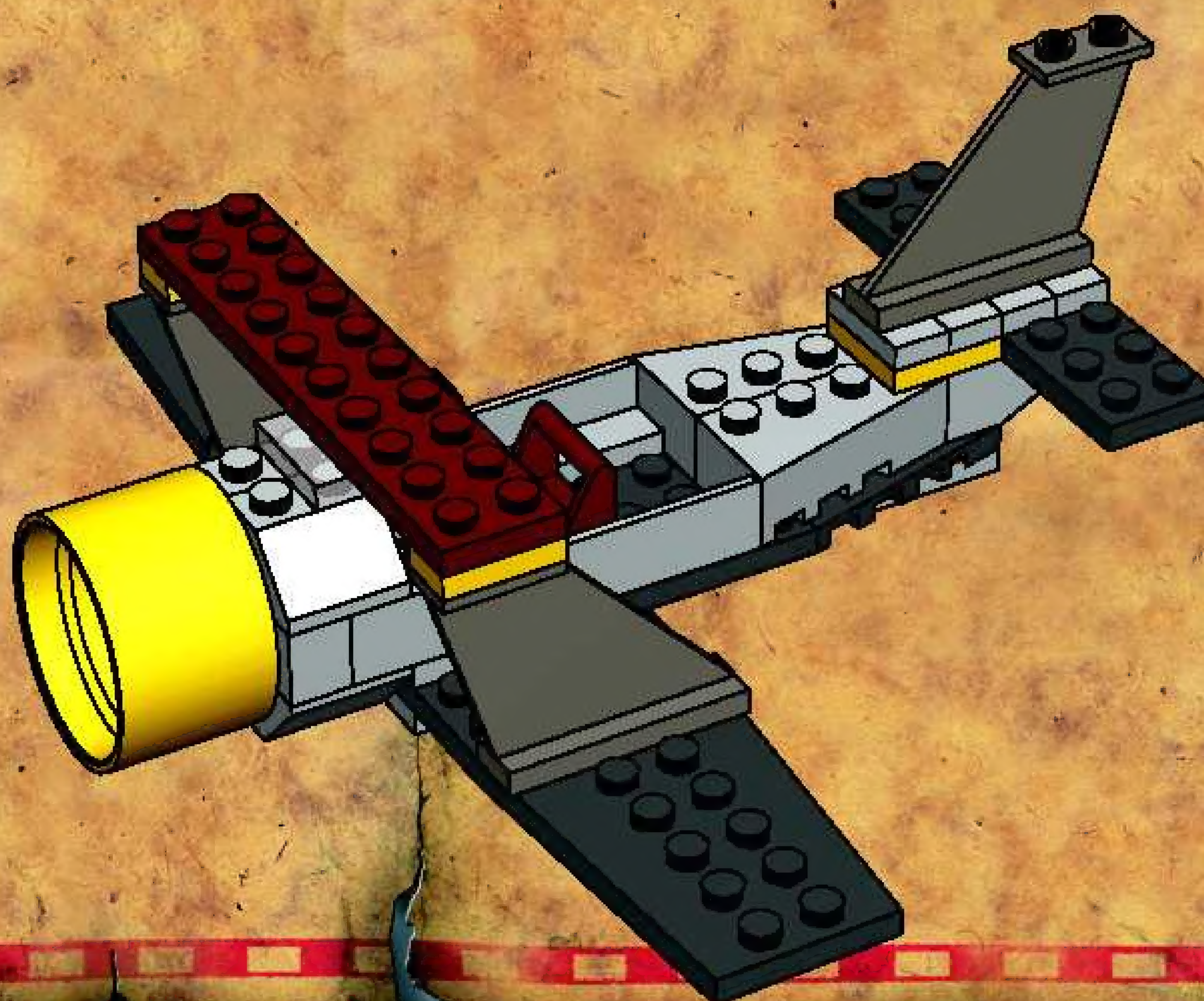


11

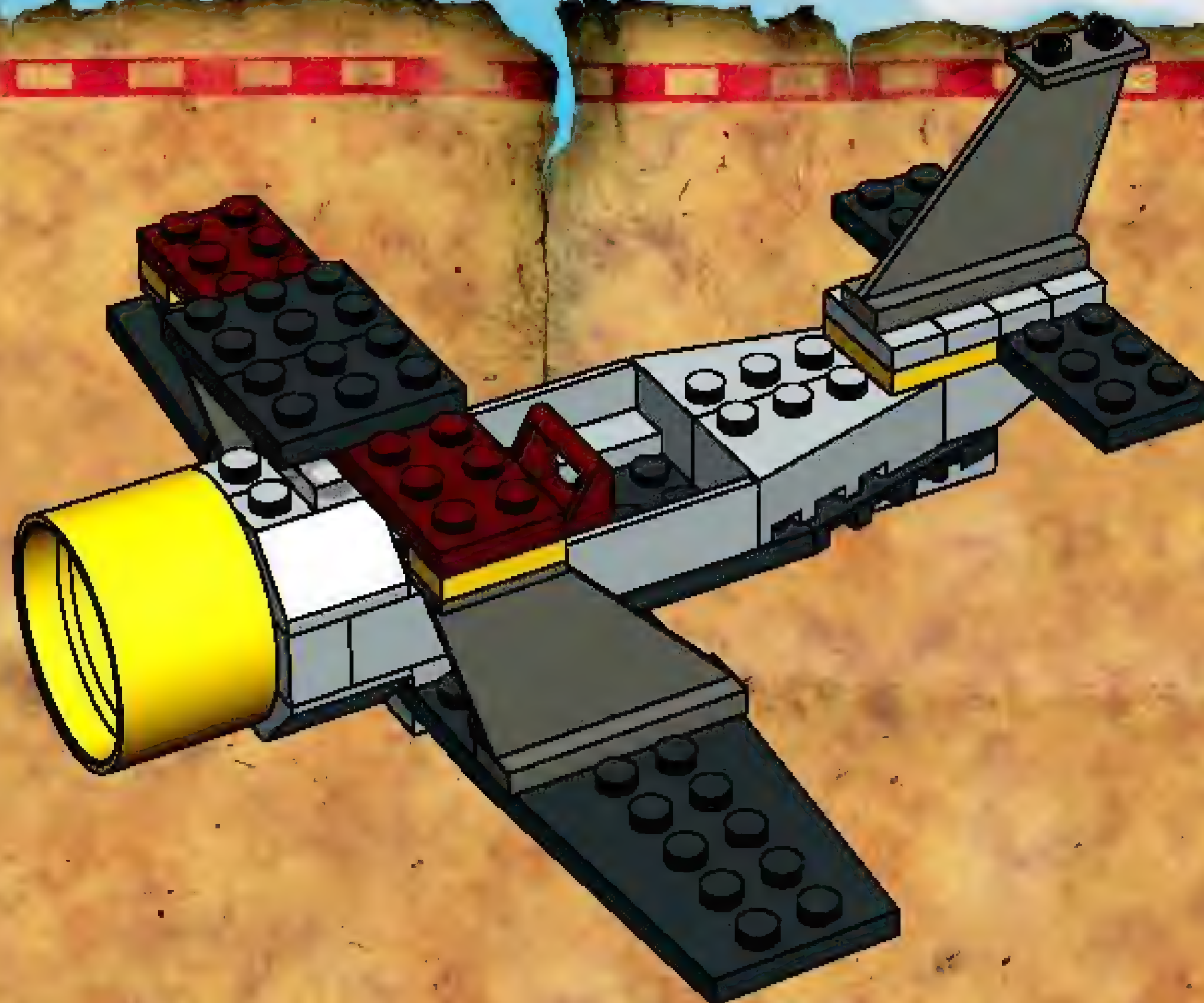




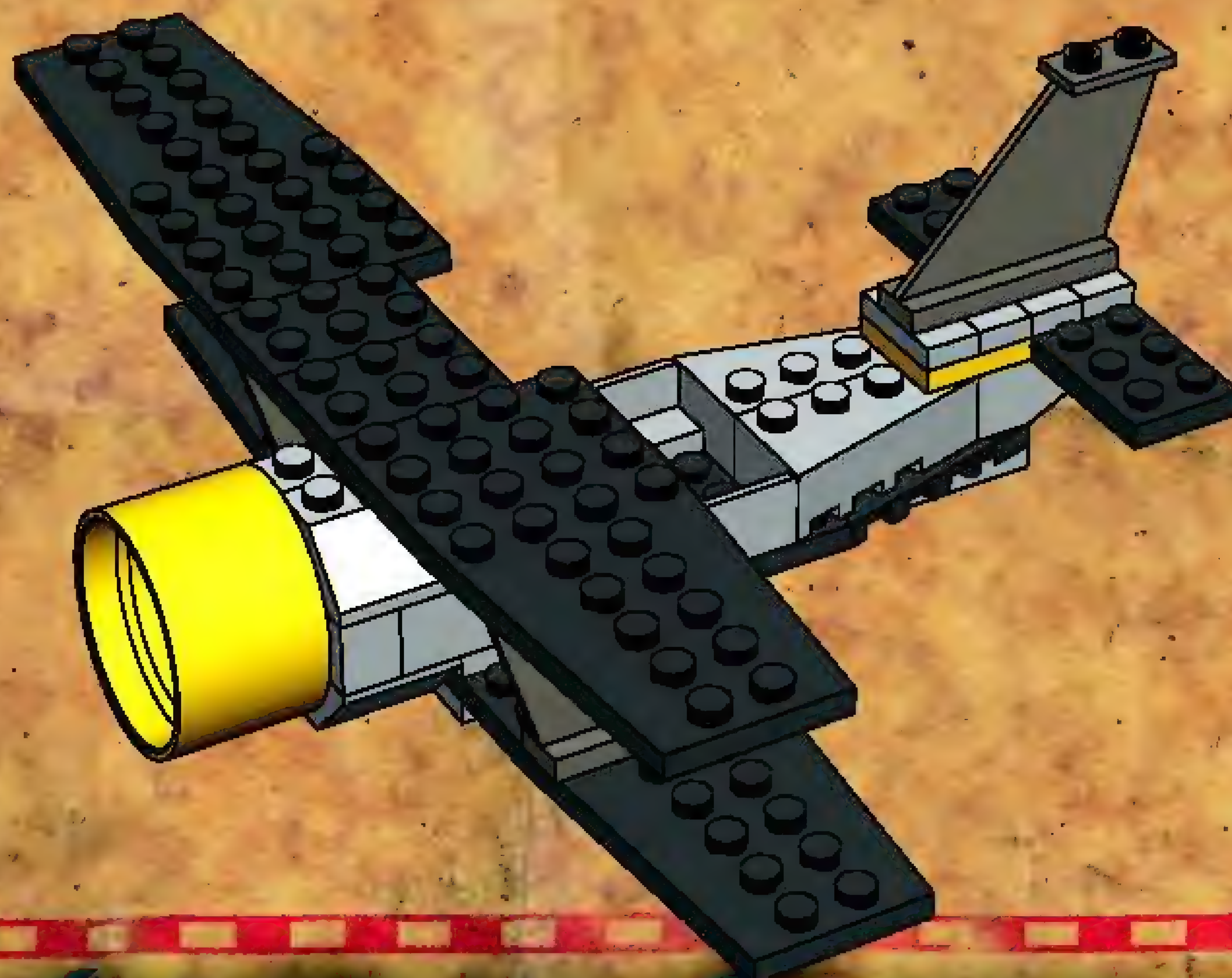
12



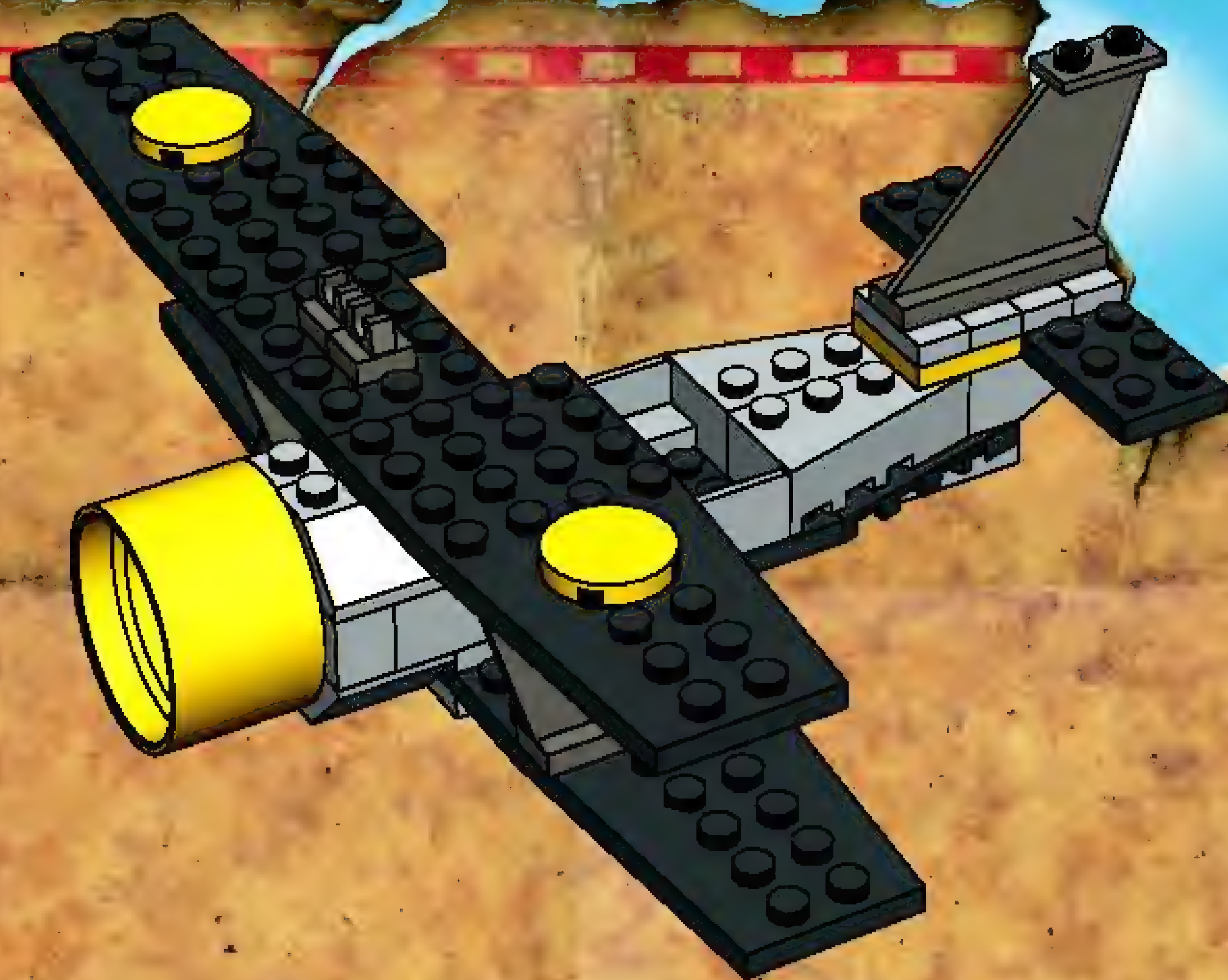
13



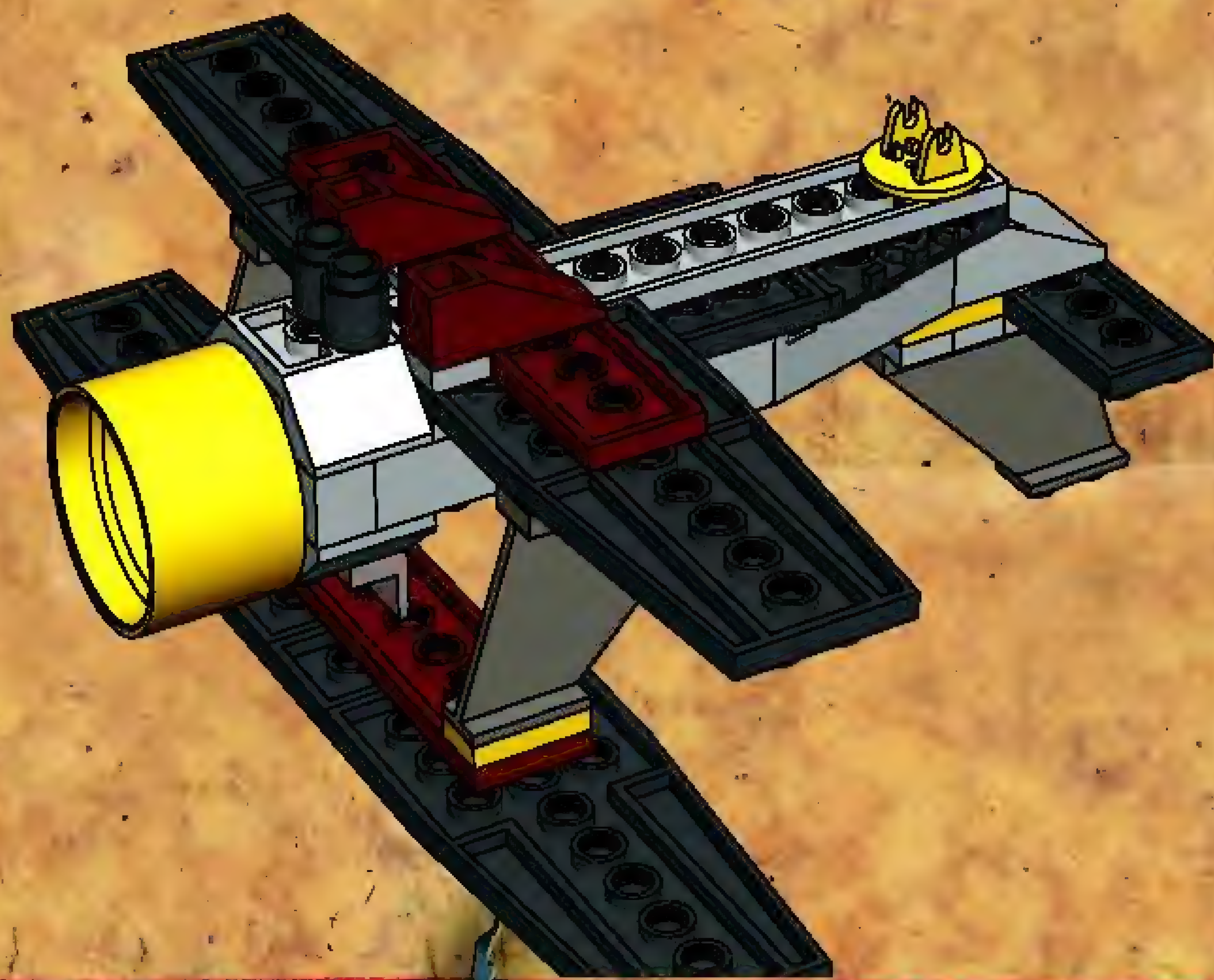
14



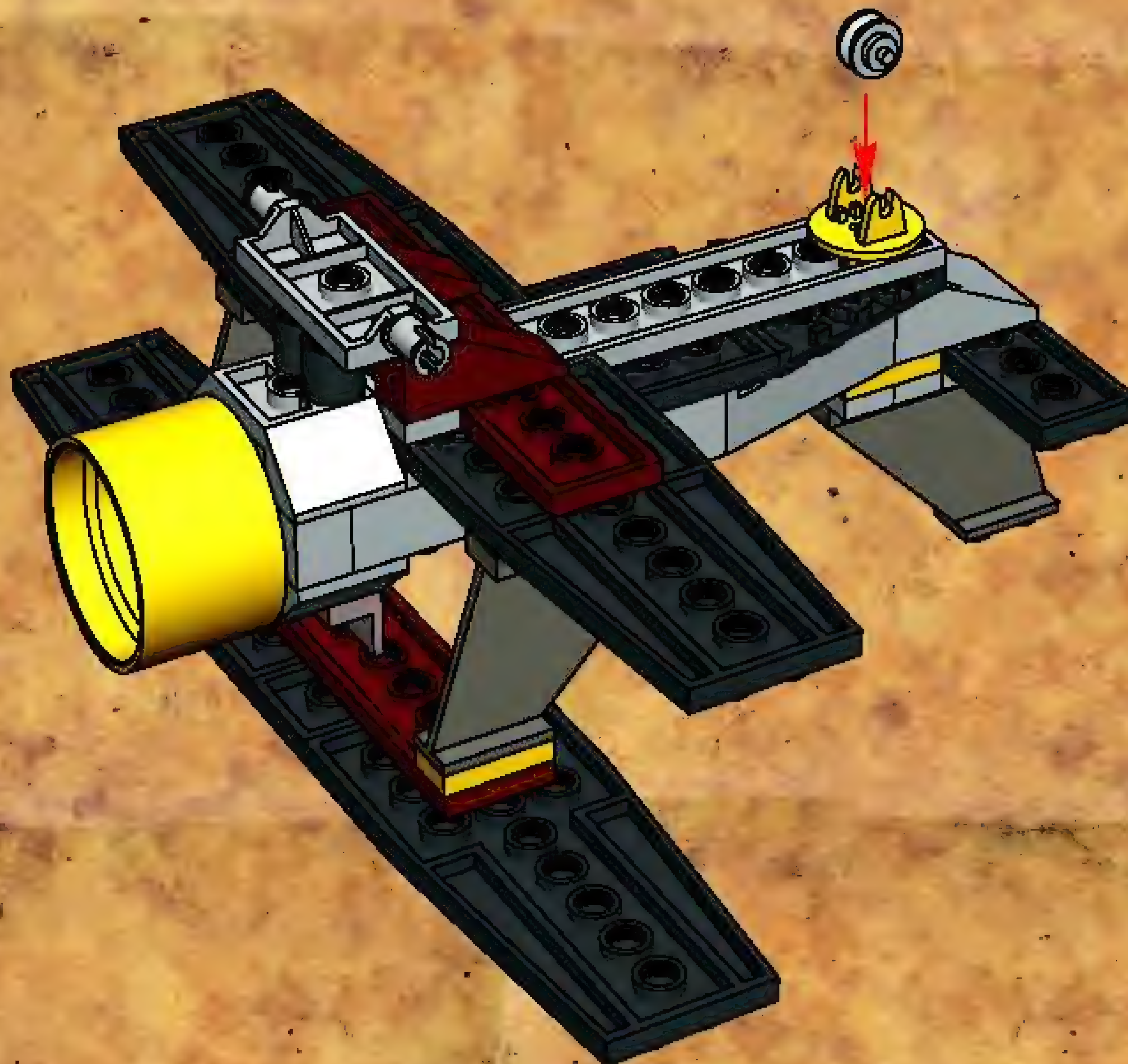
15



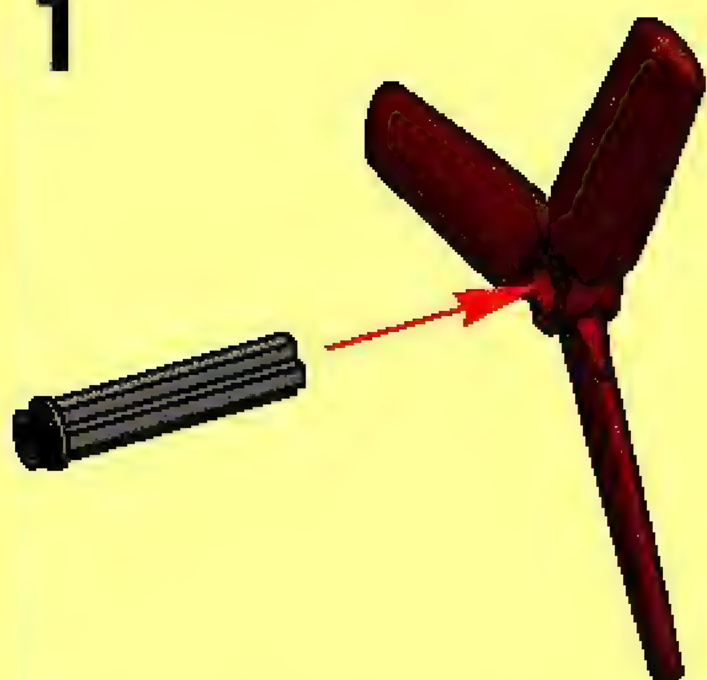
16



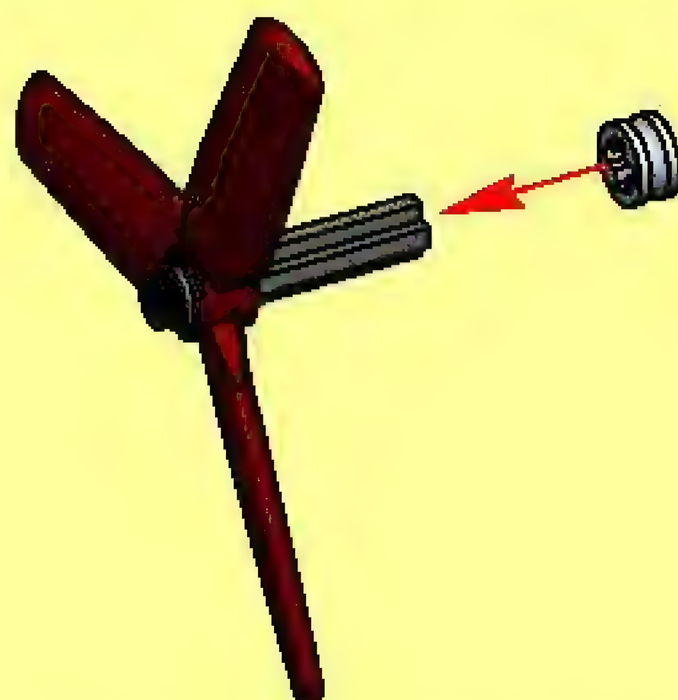
17



1



2



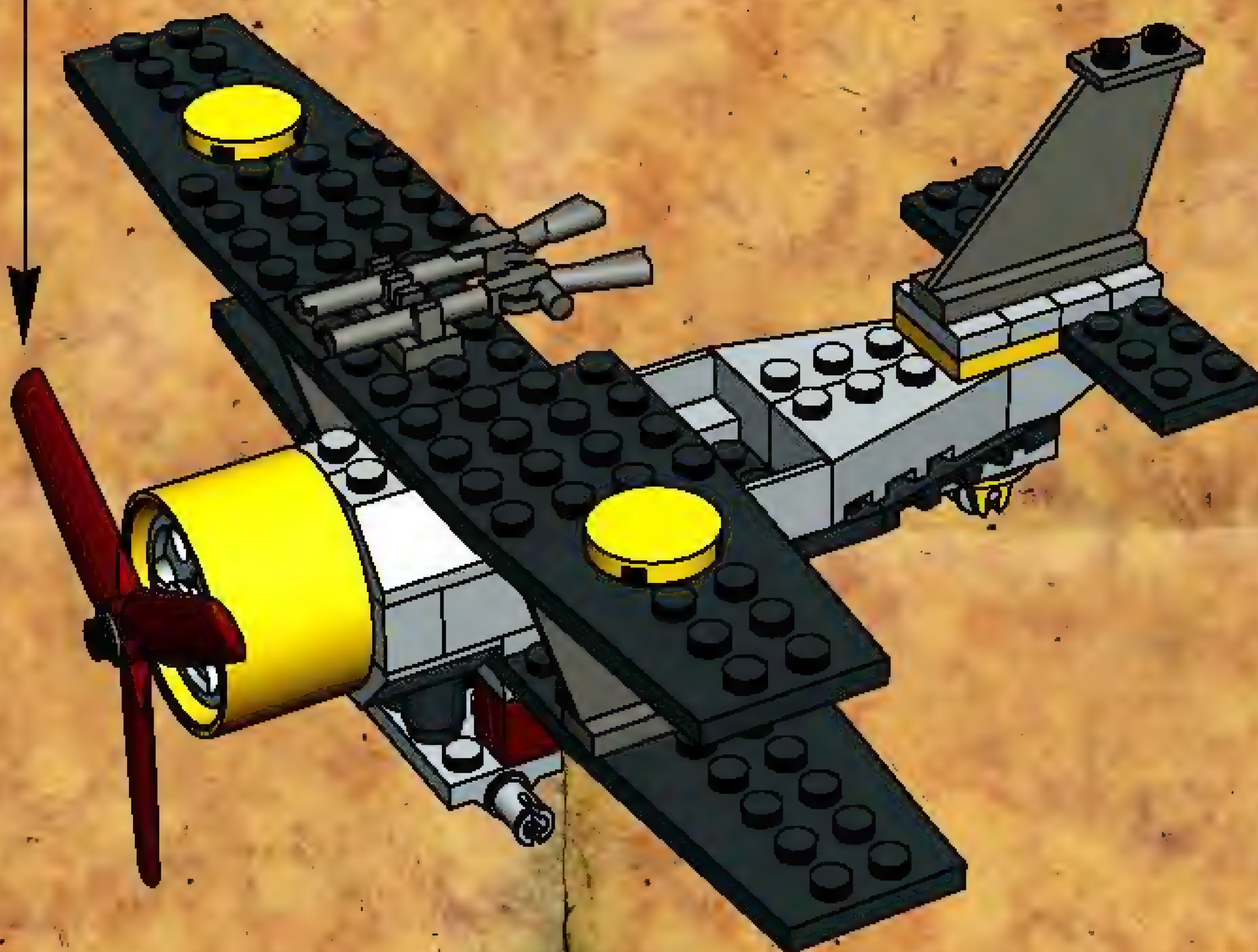
3



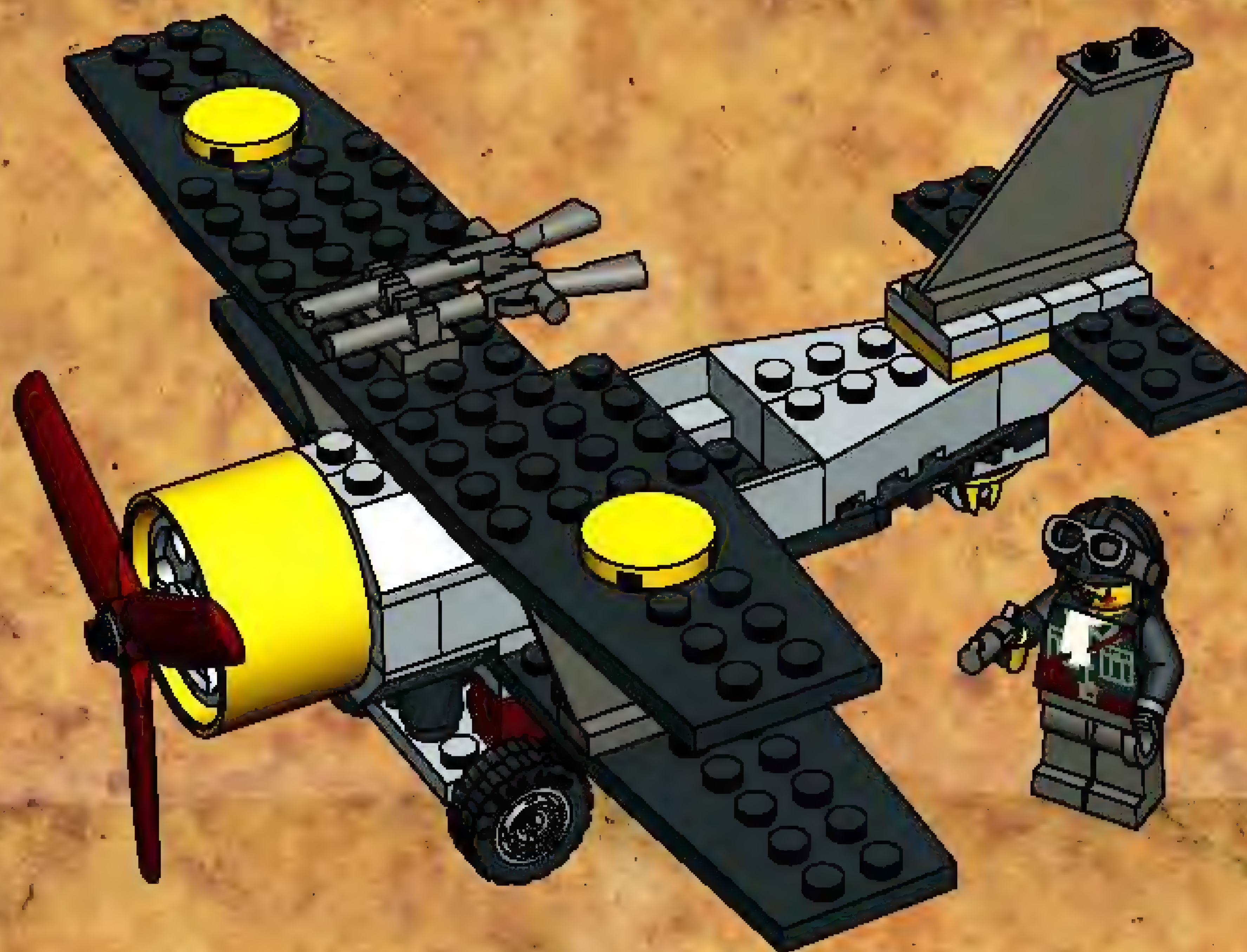
4

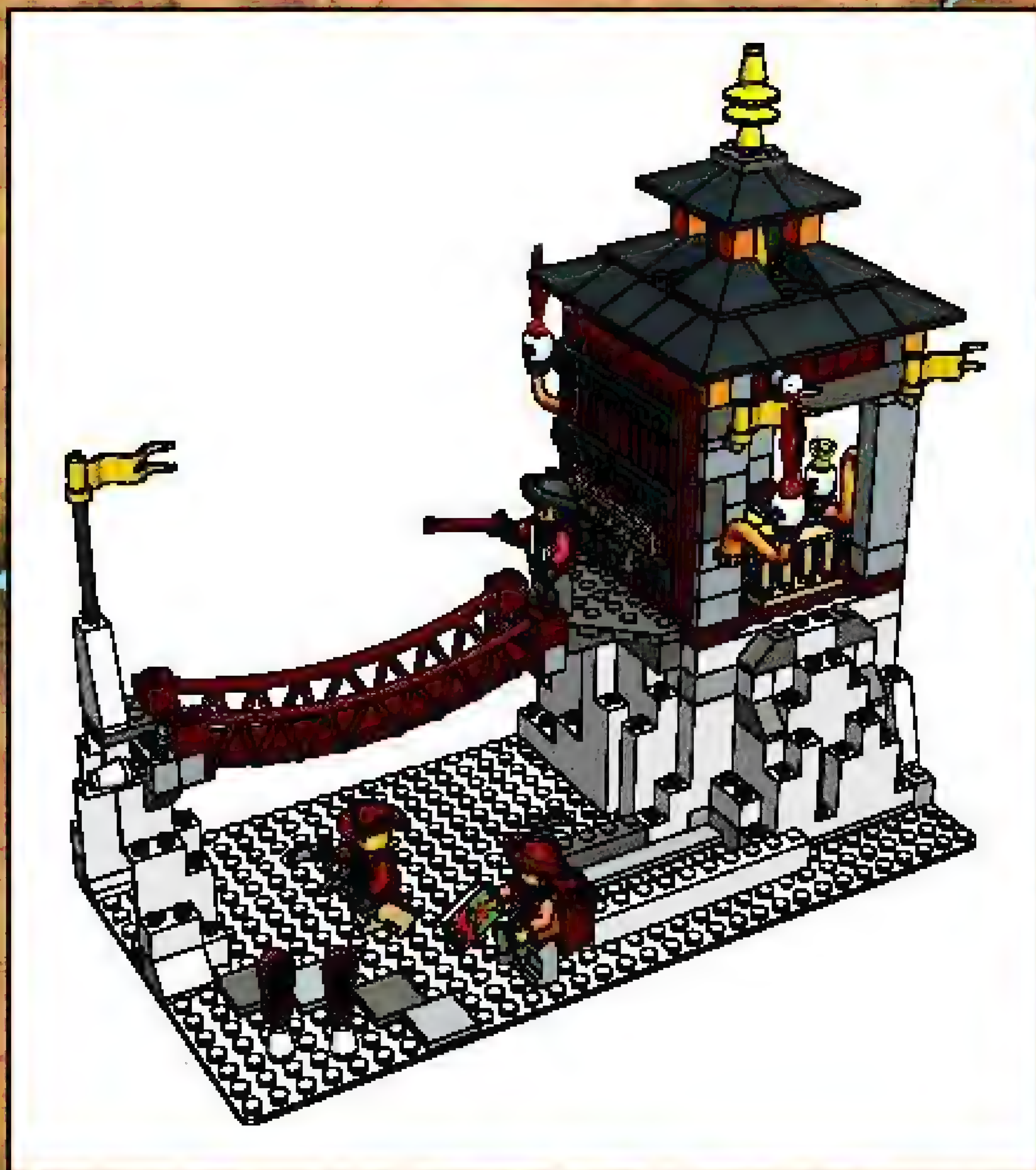


18



19

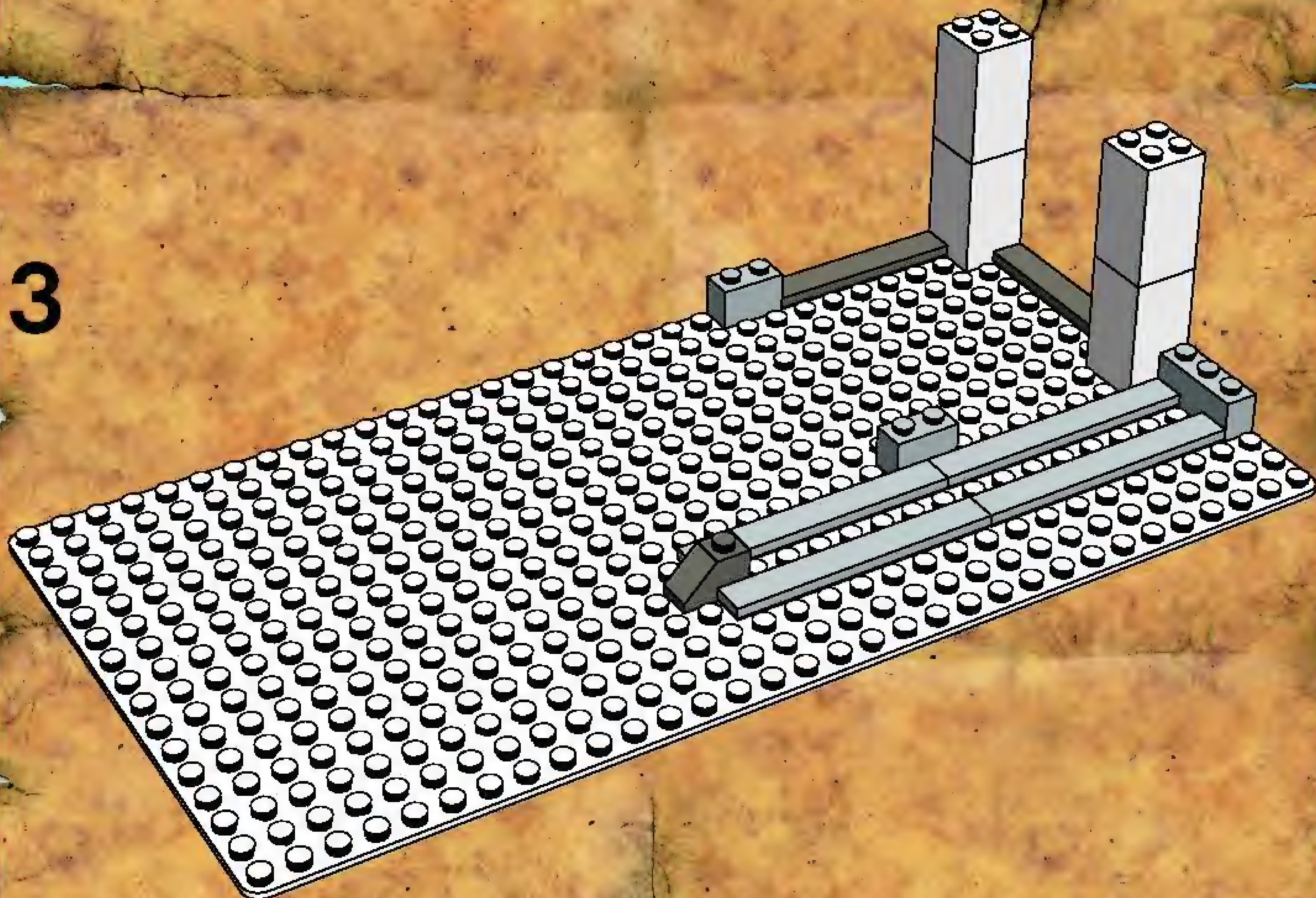




1

2

3



1



2

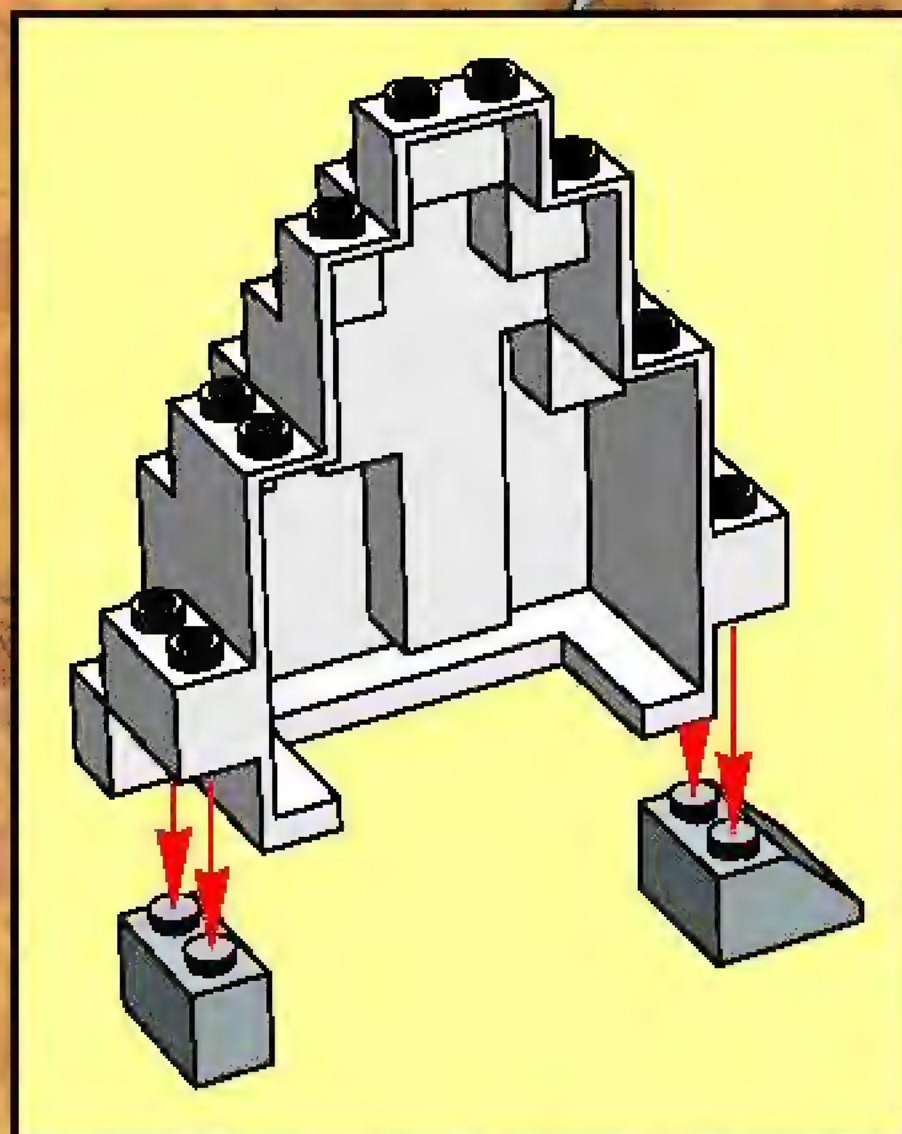


3



4

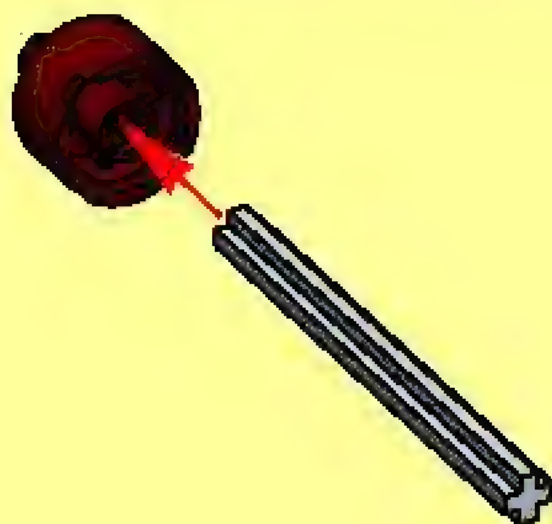
5



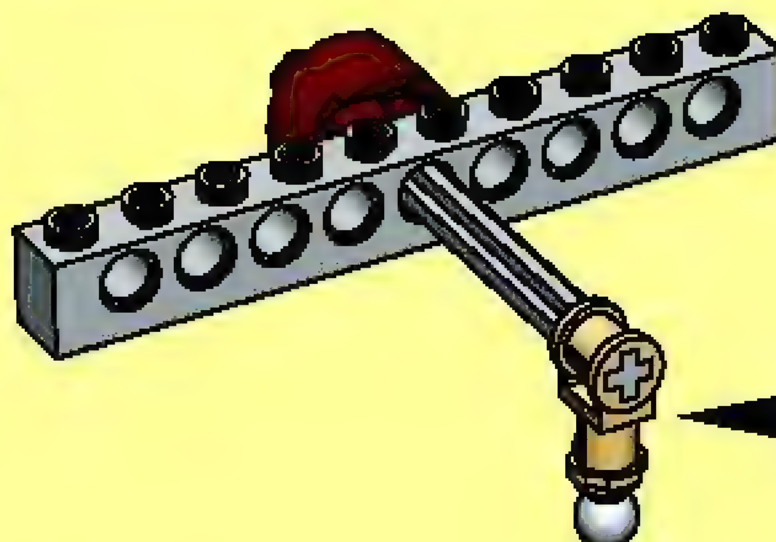
6

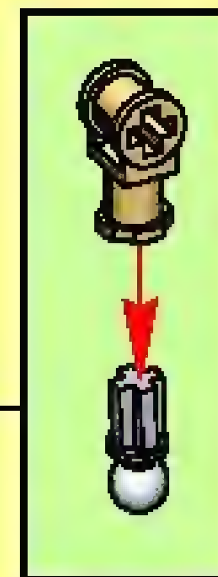


1

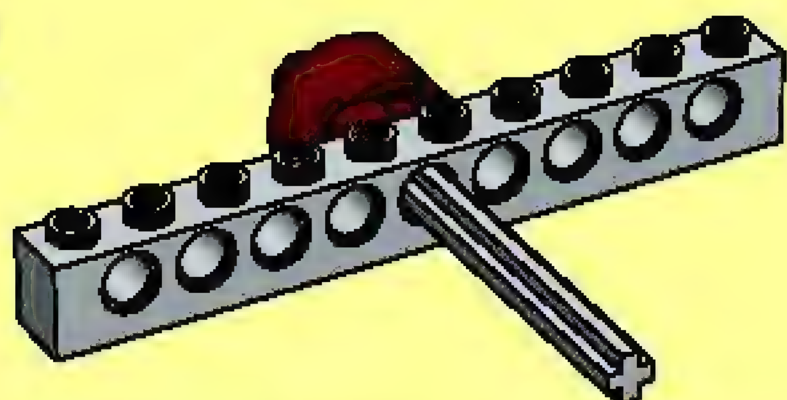


3

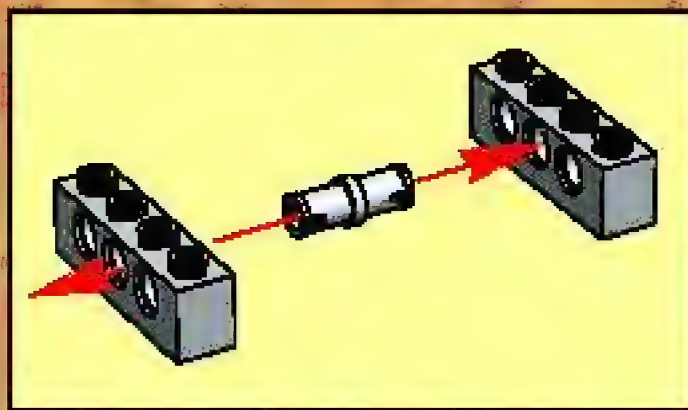




2

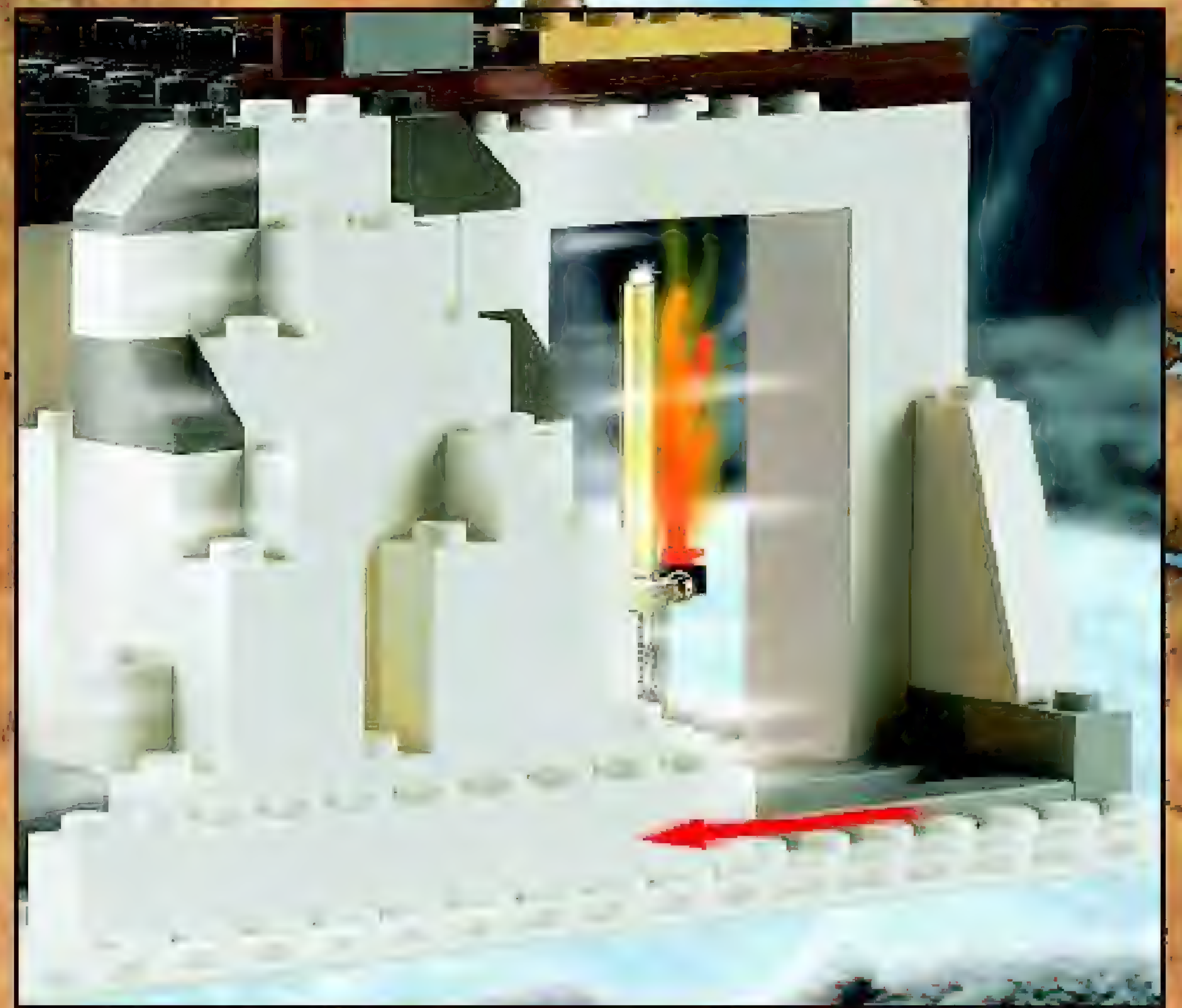


7

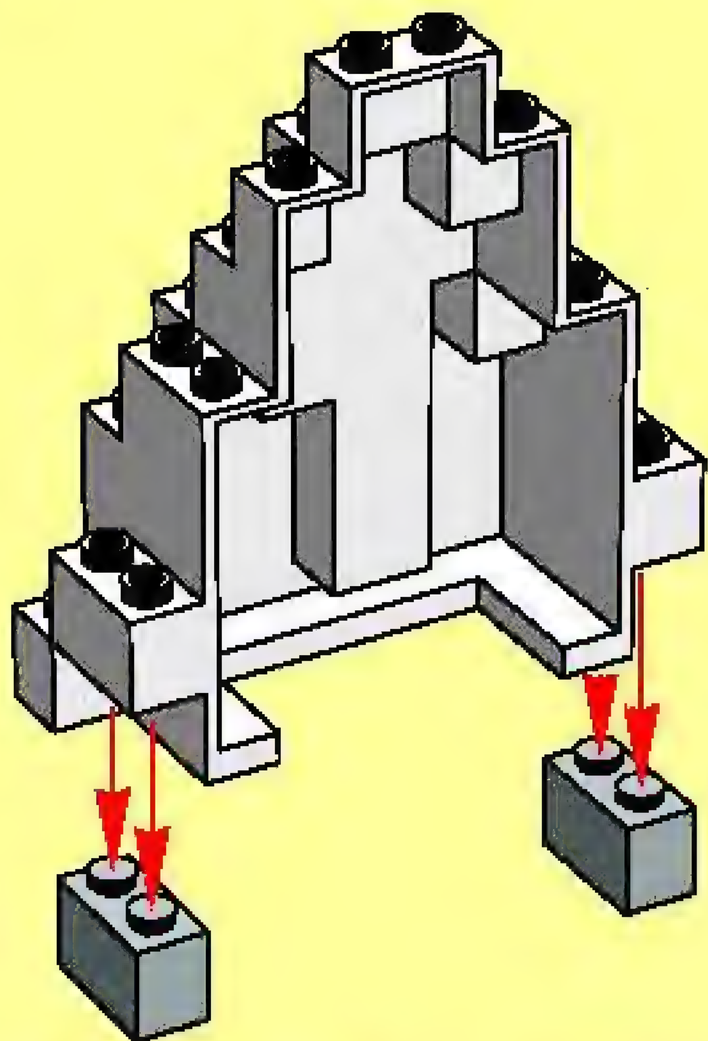


8

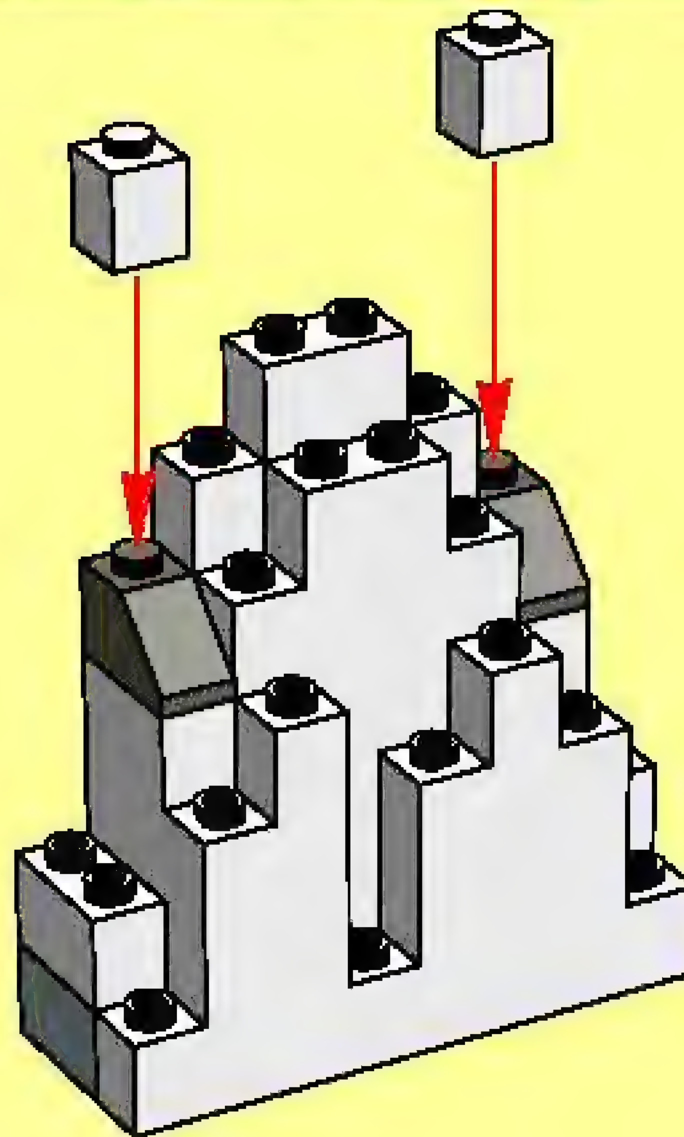




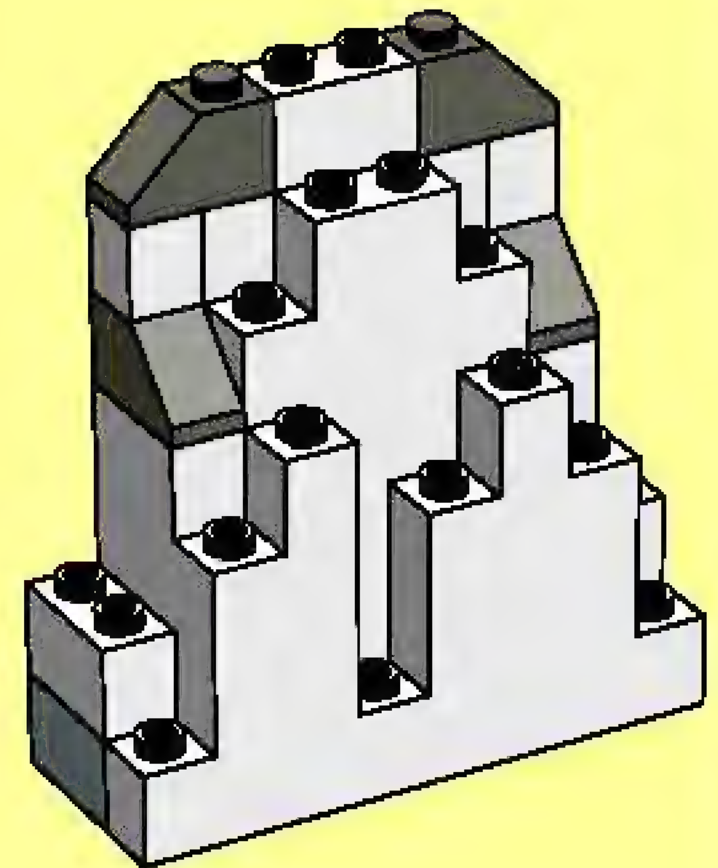
1



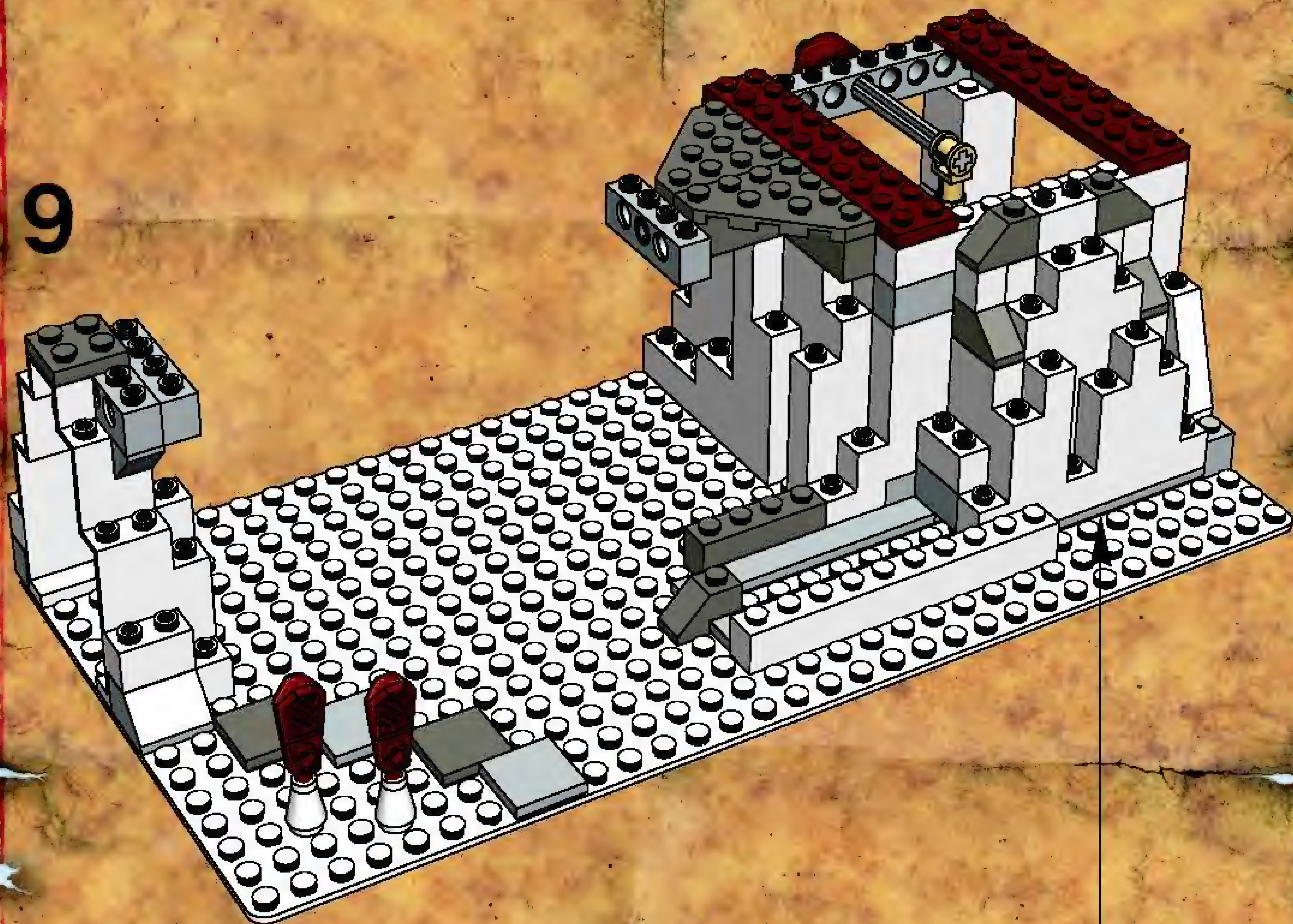
2



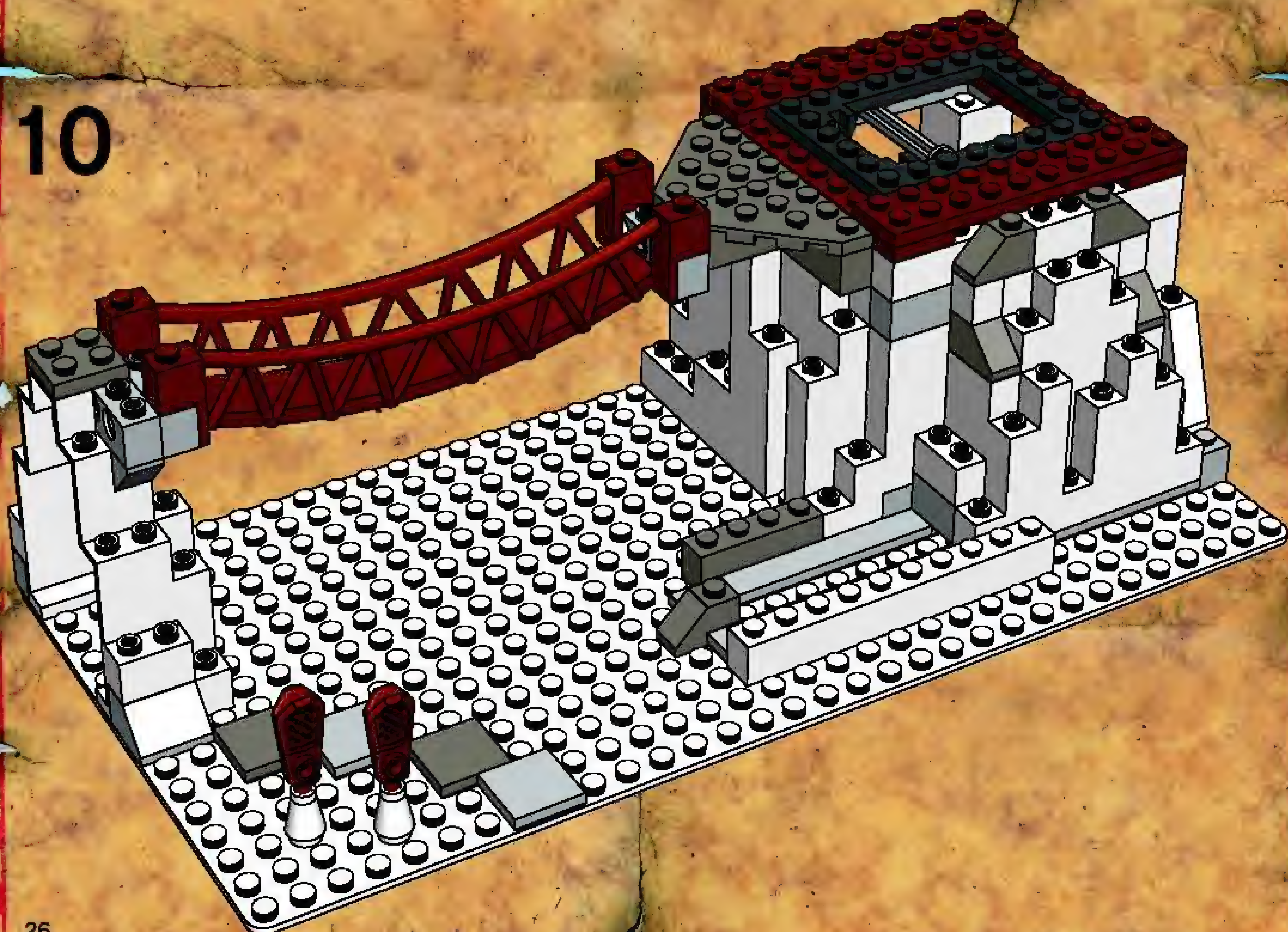
3



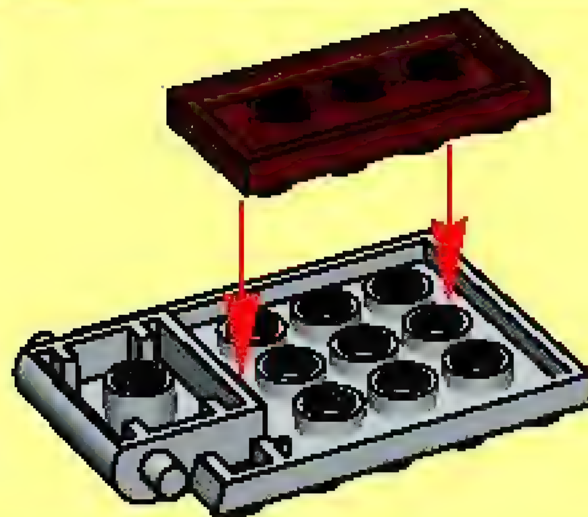
9



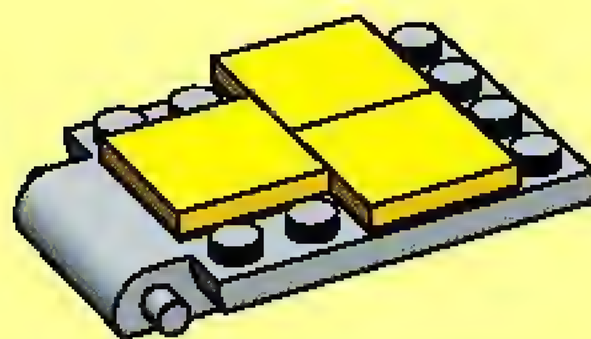
10



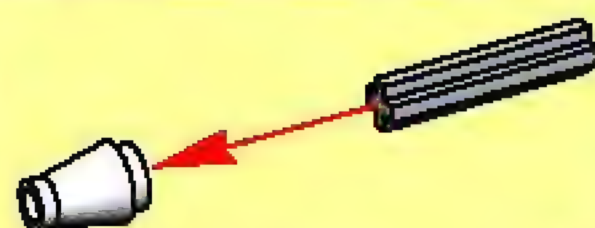
1



2



11

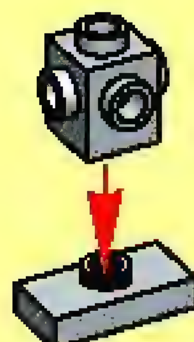




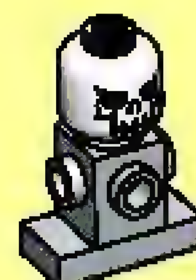


12

1

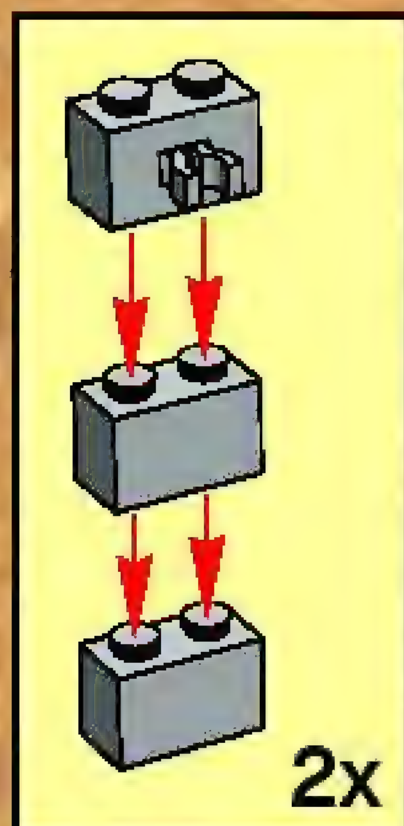


2

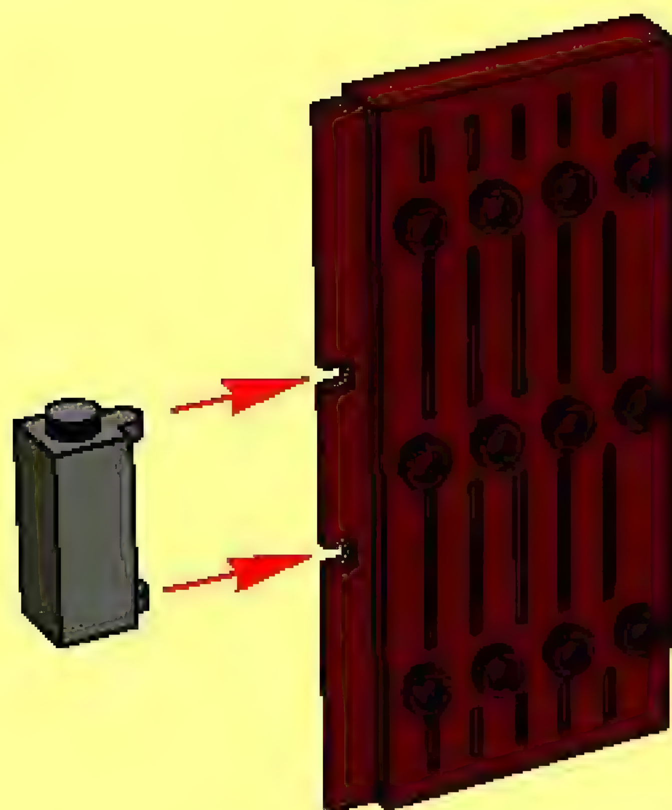


3





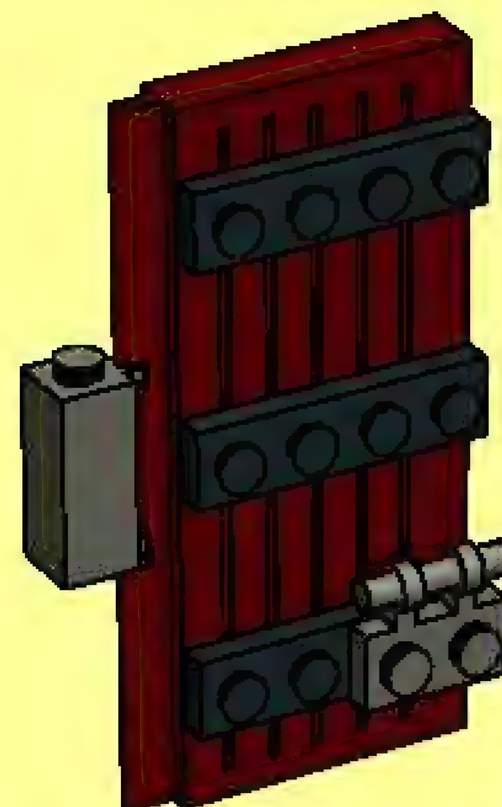
1



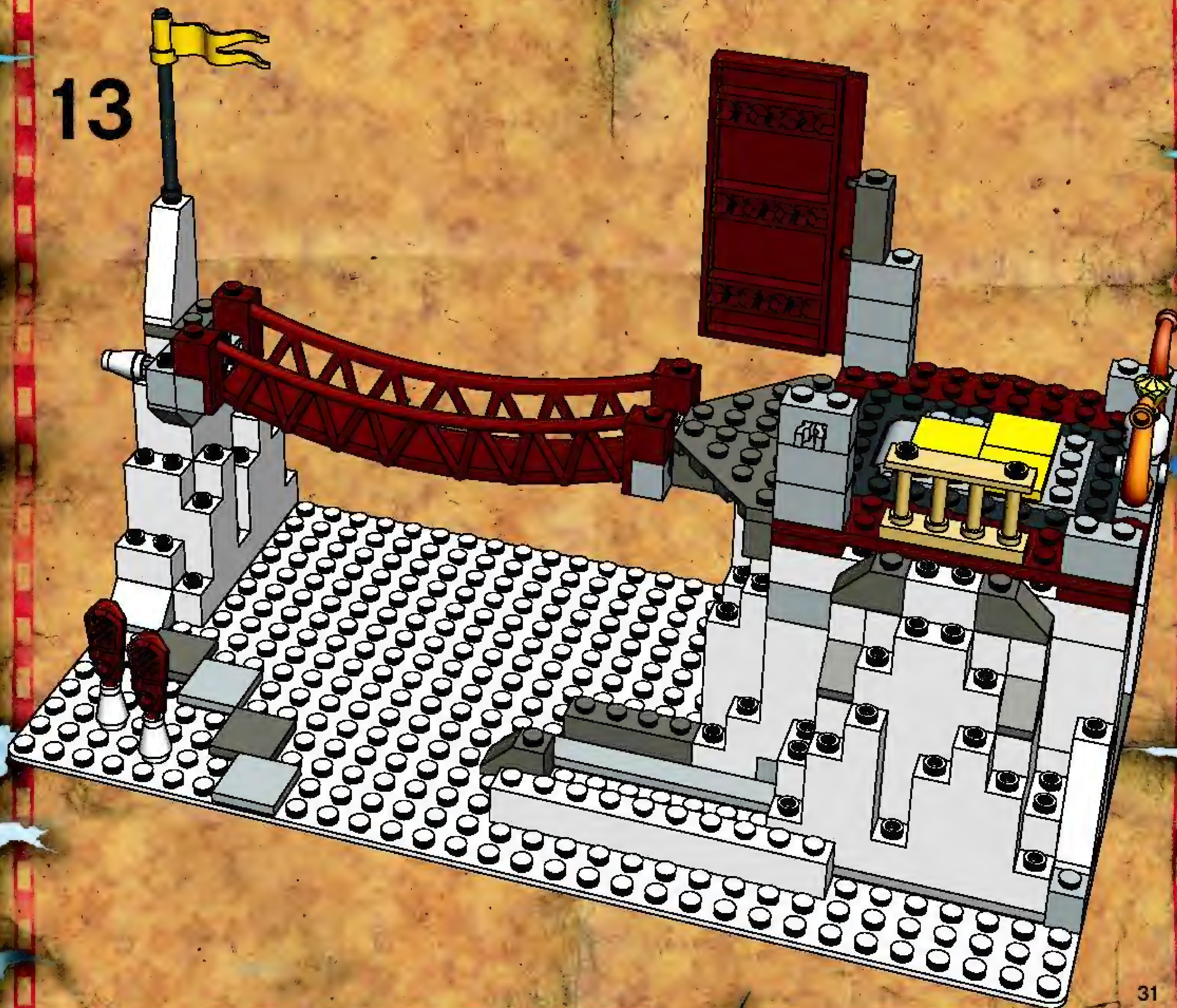
2



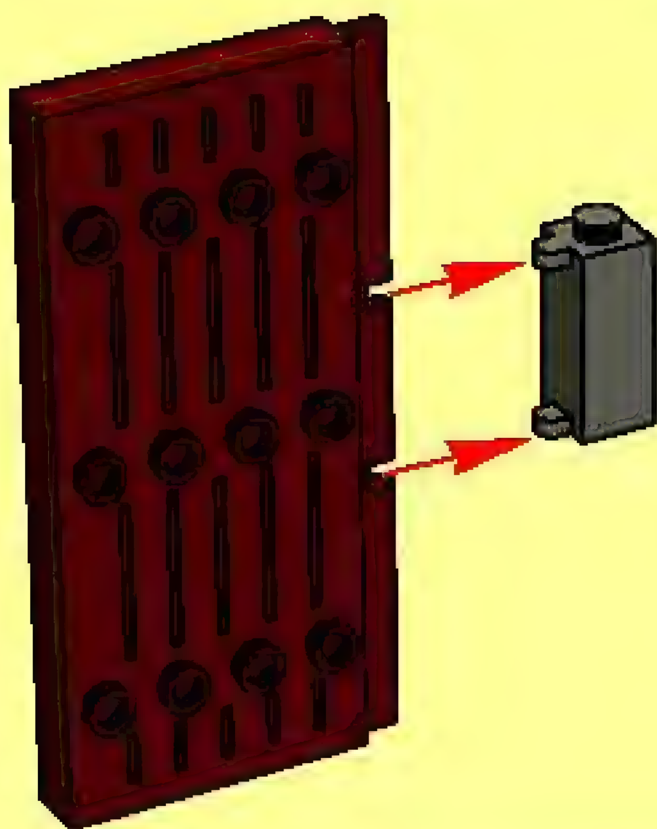
3



13



1



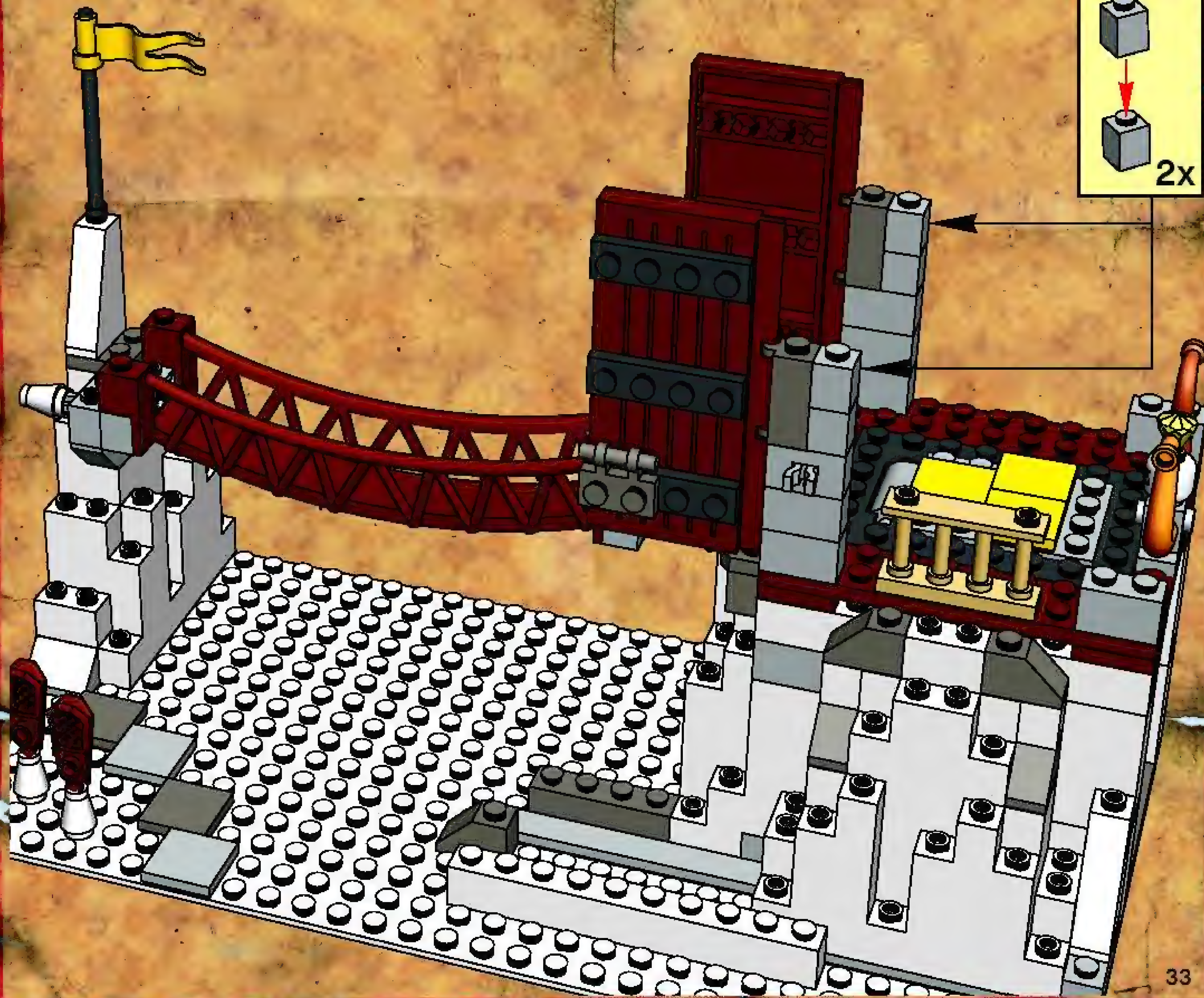
2



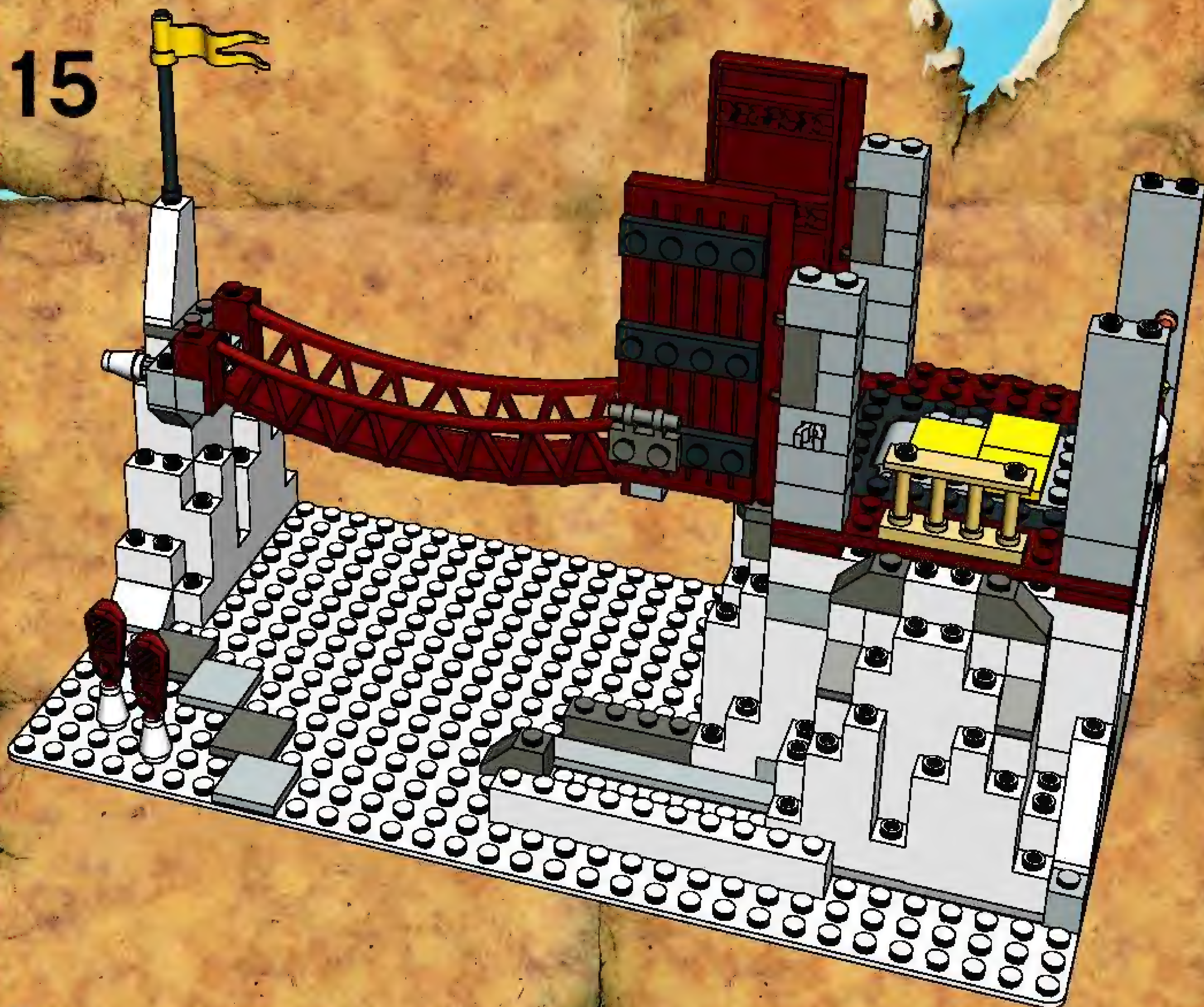
3



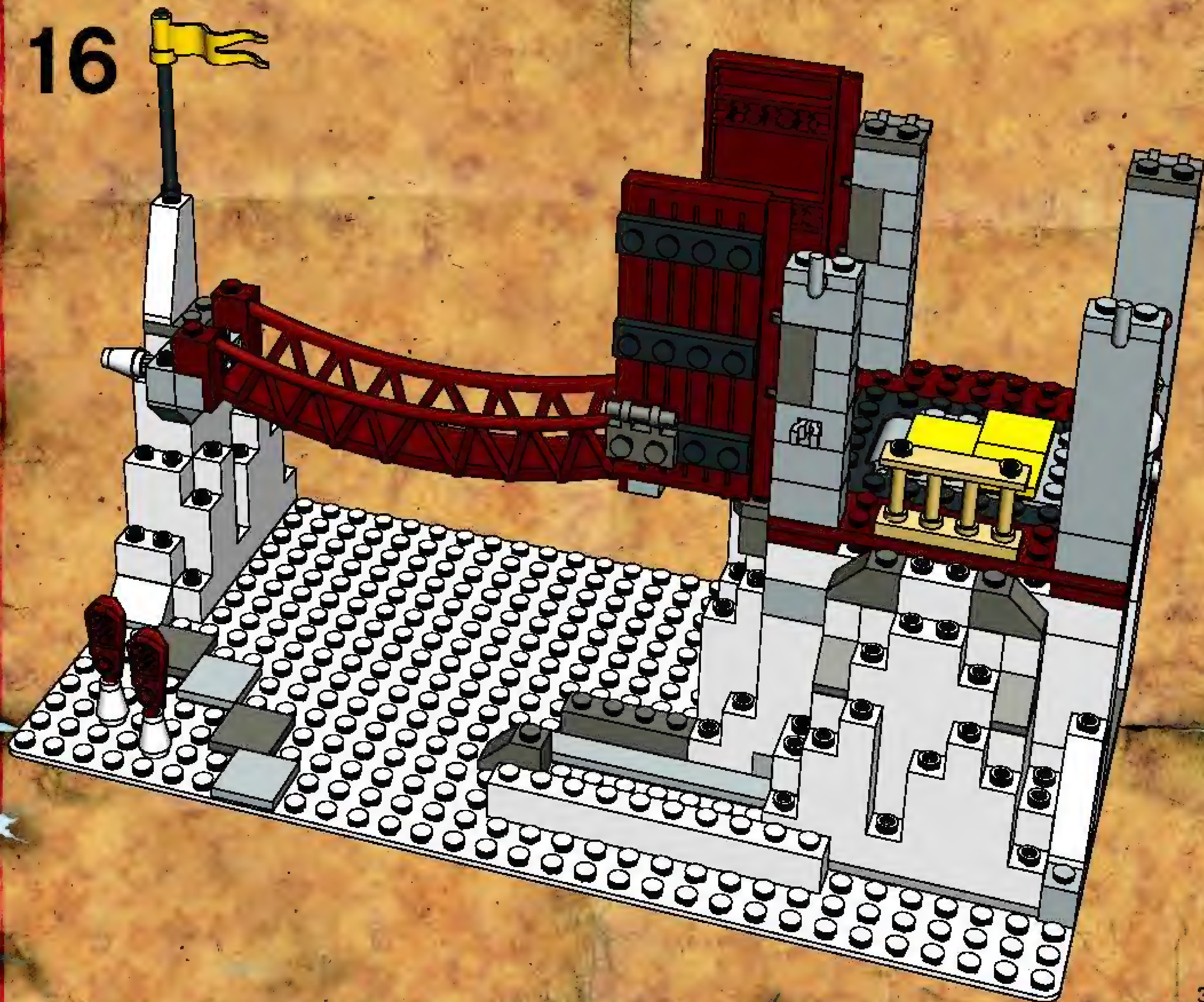
14



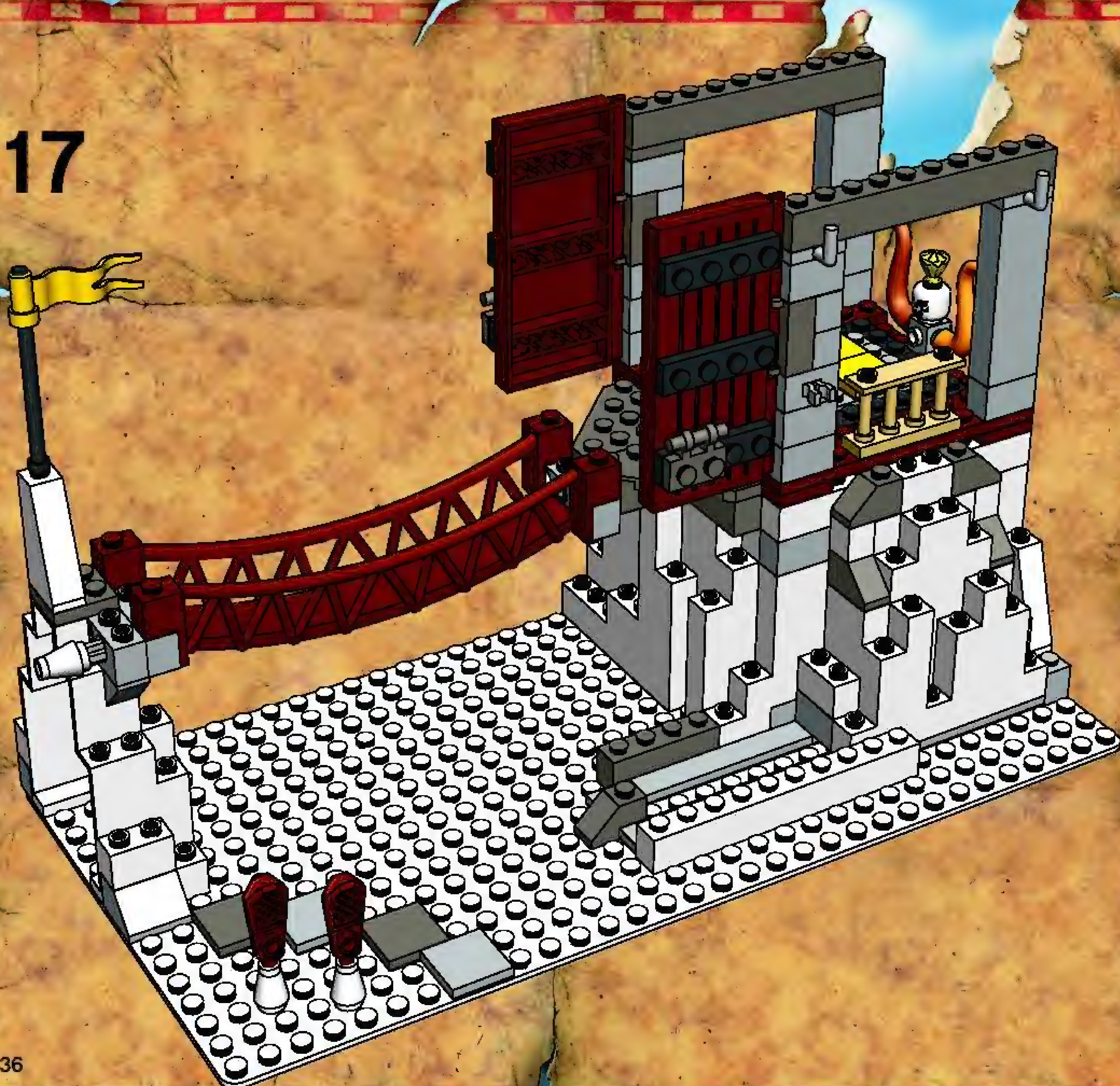
15



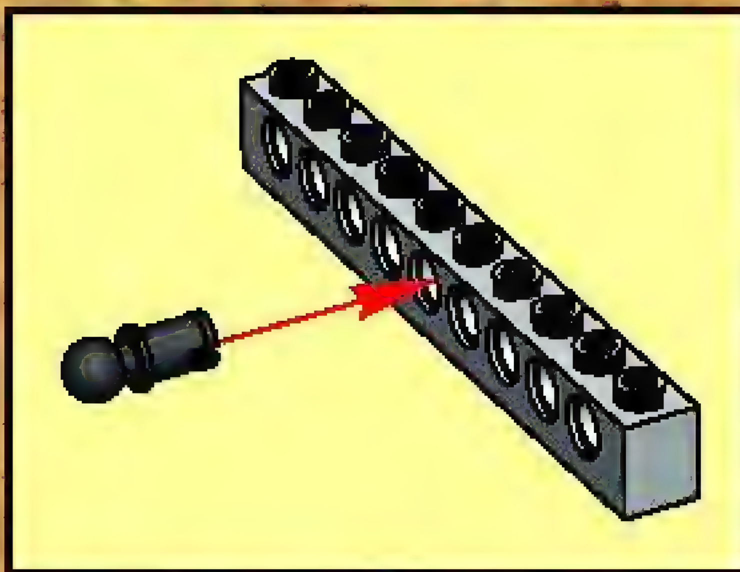
16



17



18



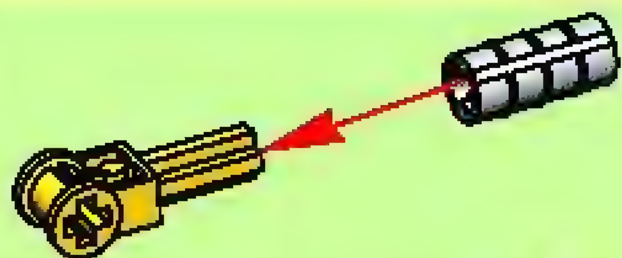
1



2



1



2

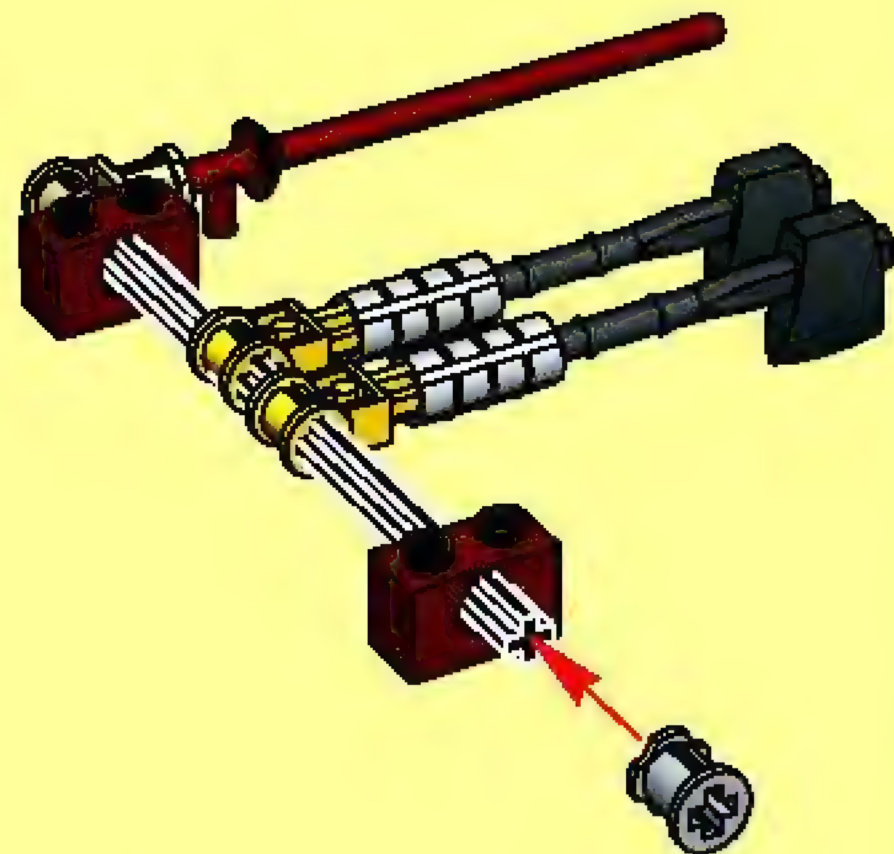


2x

3

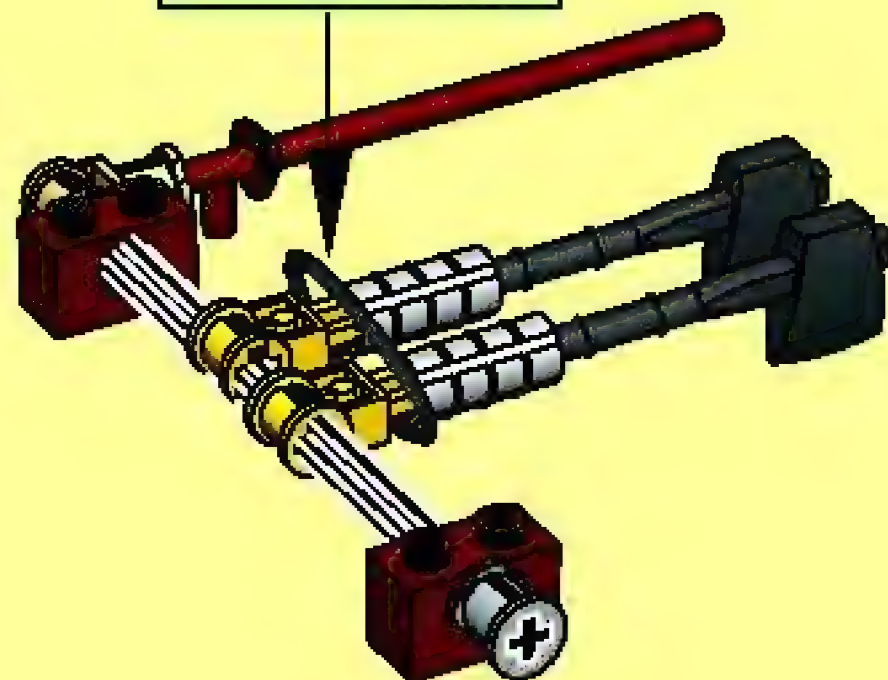


4

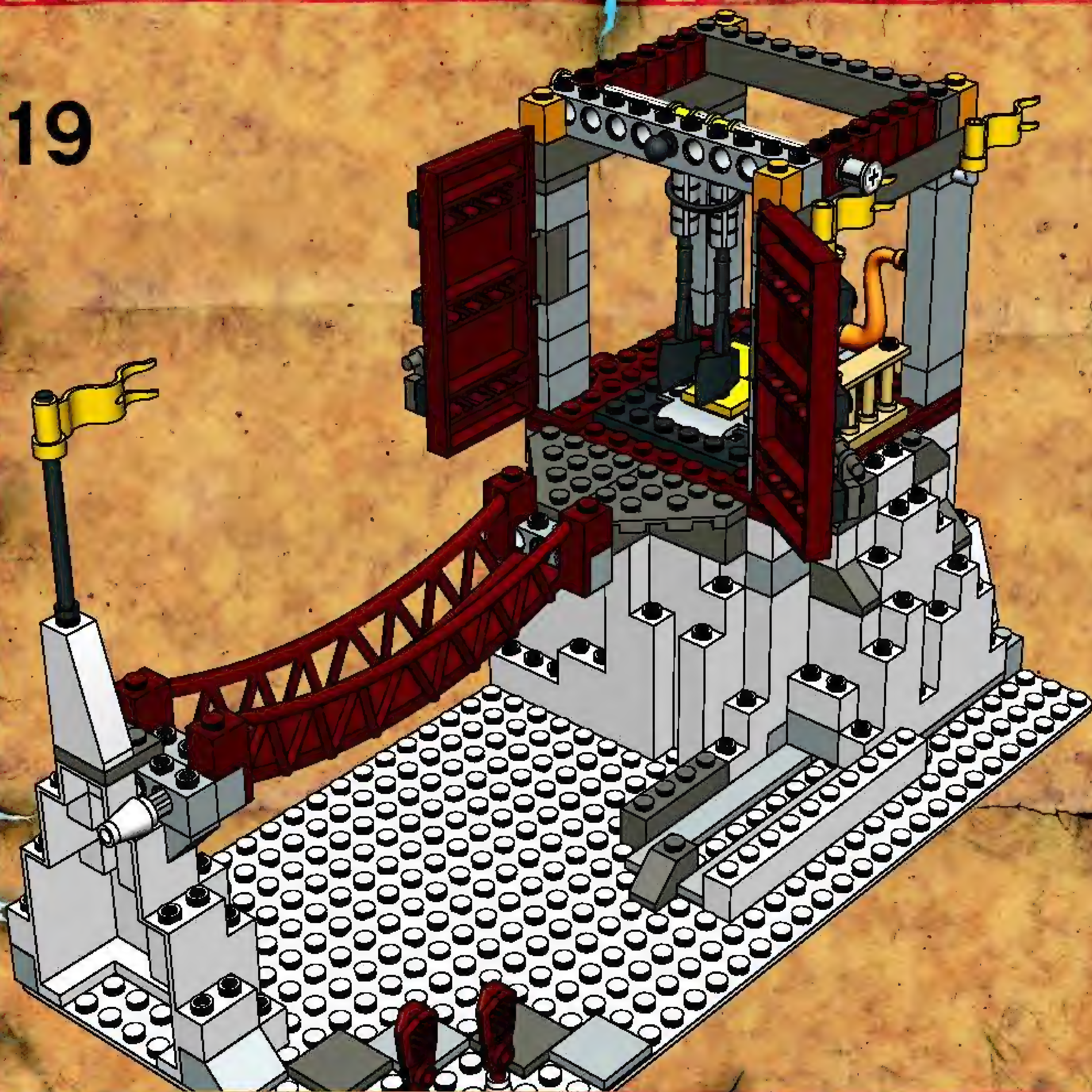




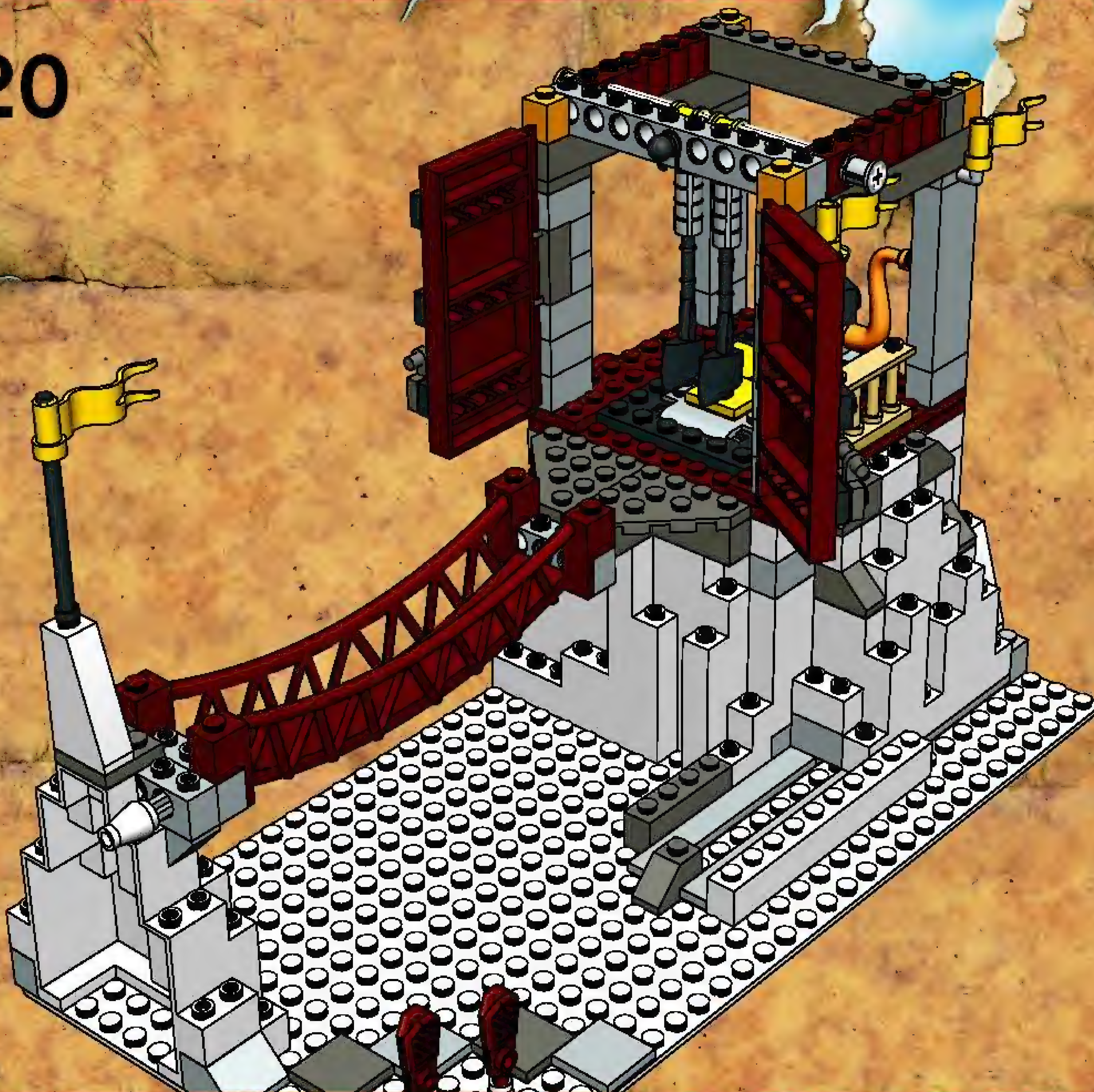
5



19



20

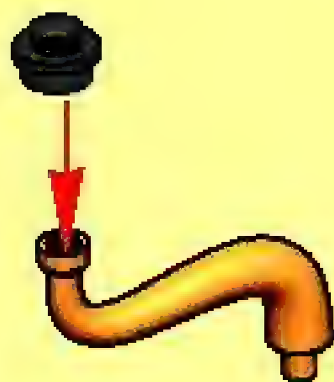








1



2



3



2x

21

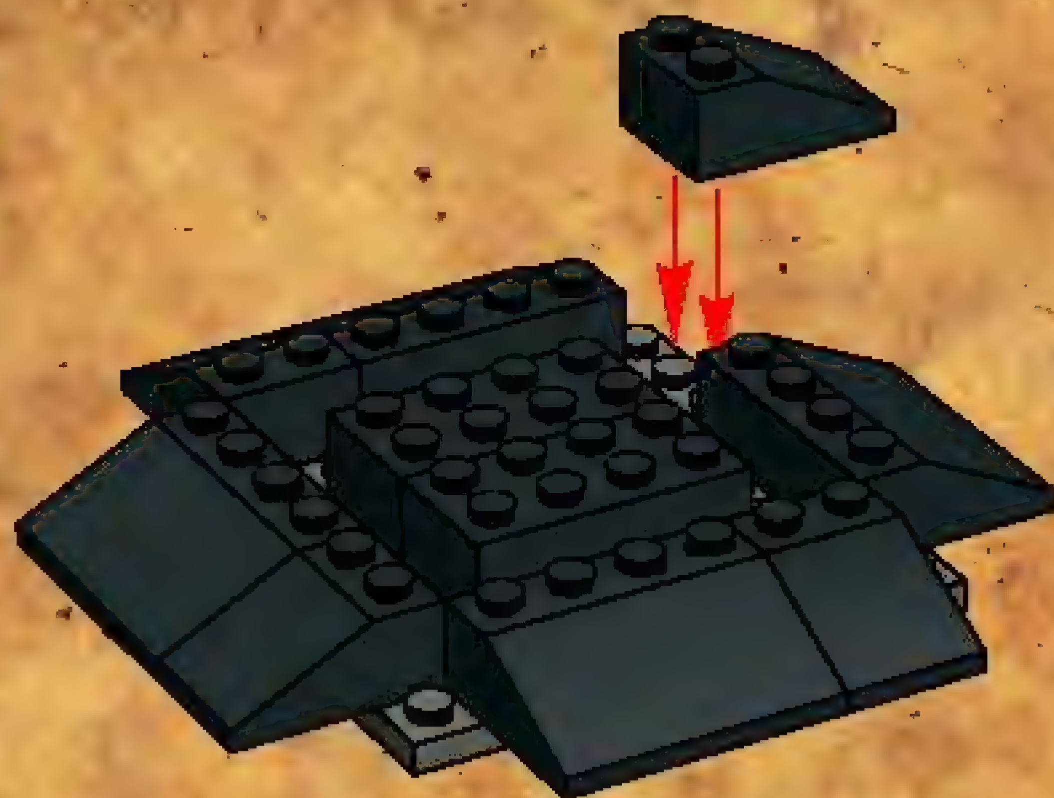




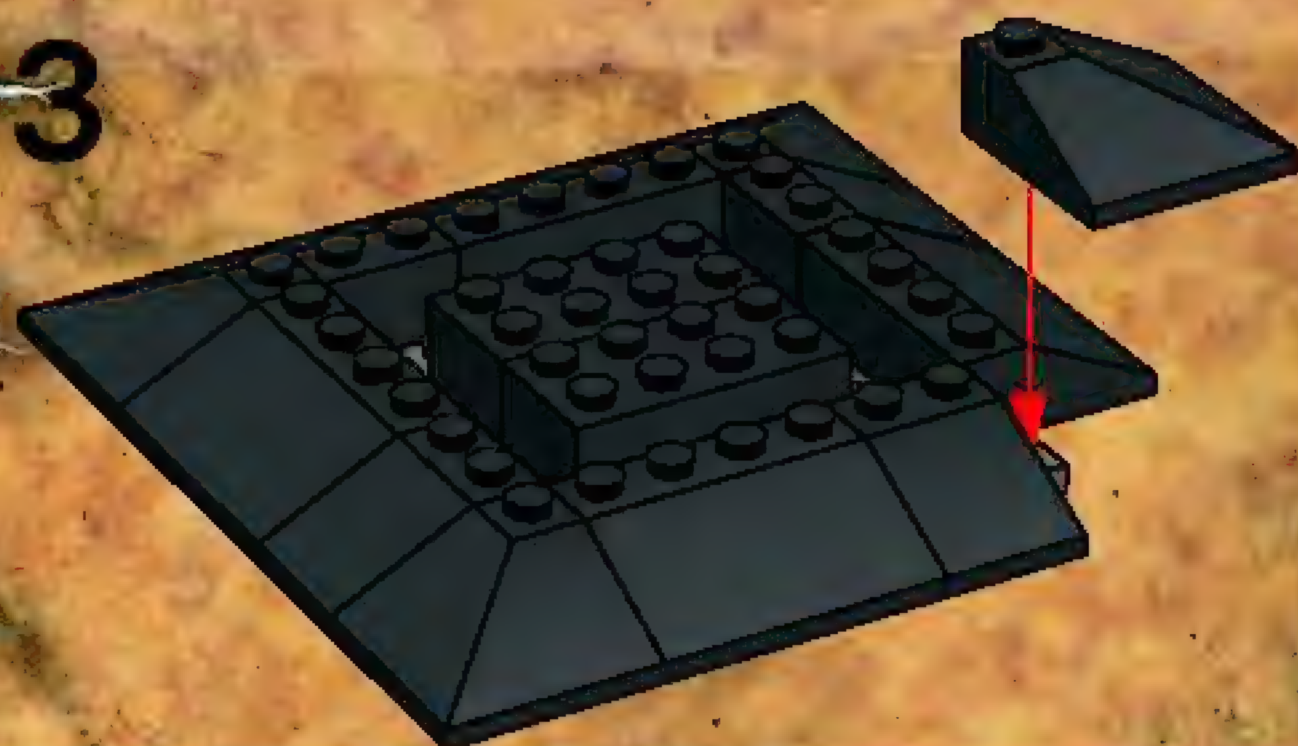
1



2



3



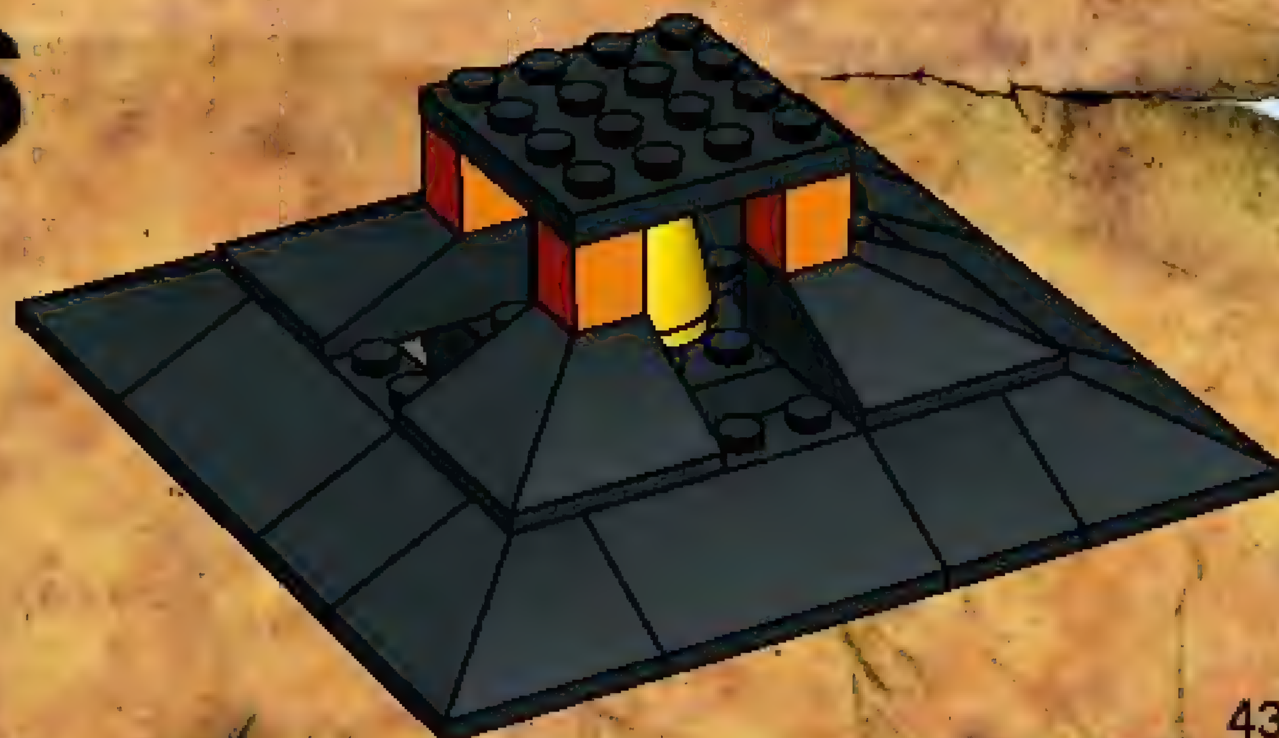
4



5



6



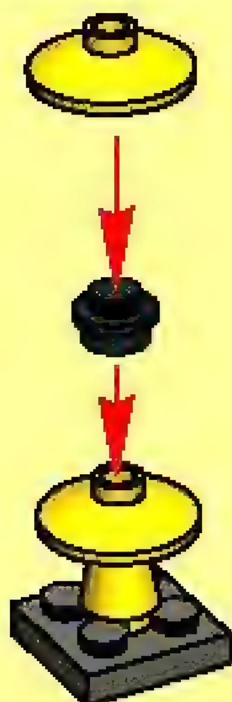
7



1



2



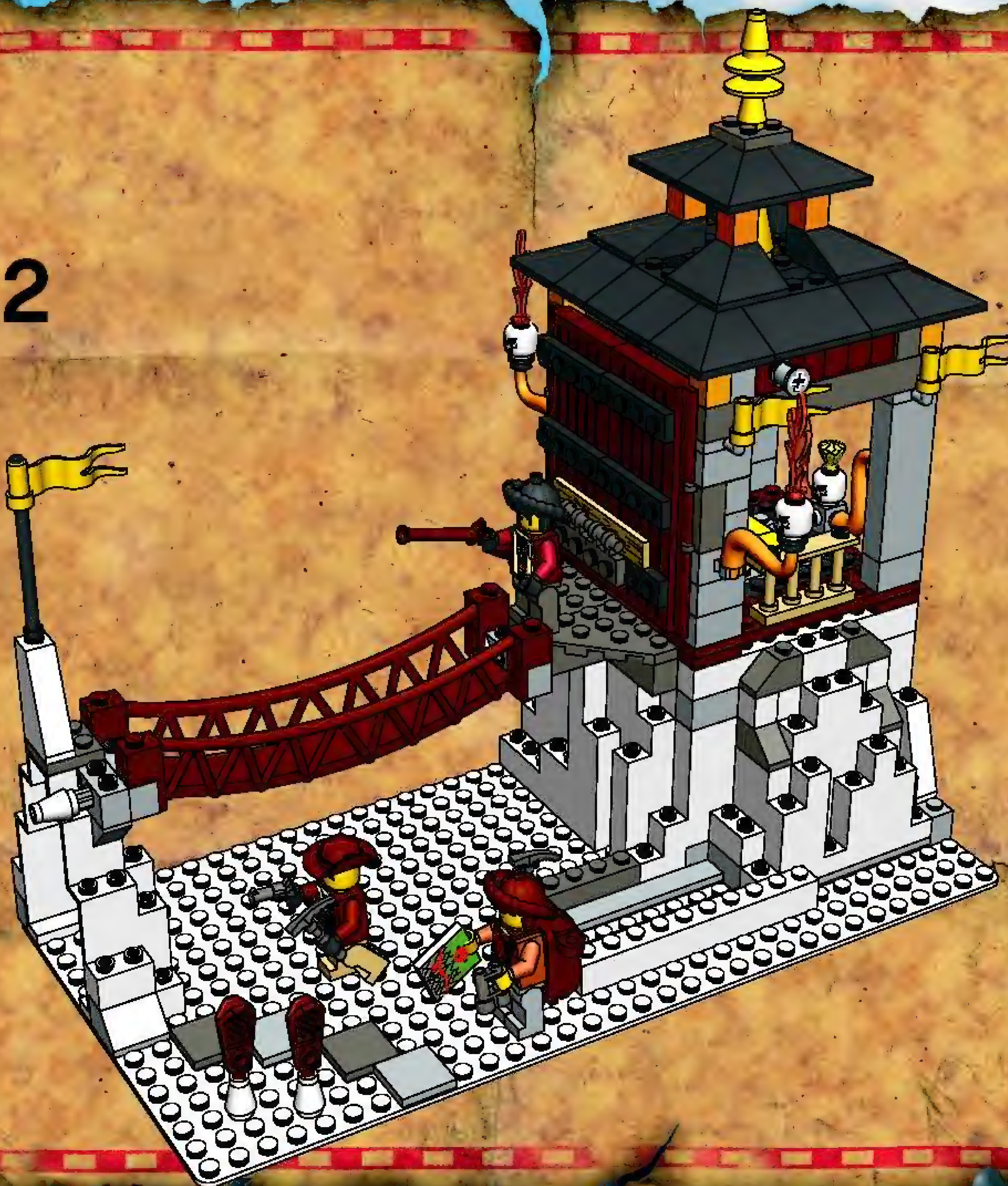
3



8



22











GB Introduction
Welcome to the Orient Expedition – Mount Everest! The goal of your expedition is to climb Mount Everest and search for the legendary Golden Sword, a secret treasure that will help you solve other mysteries and undertake other adventures. Are you ready?!
Orient Expedition – Mount Everest is a game for 1-2 players.

DE Einführung
Willkommen bei der Orient Expedition – Mount Everest! Das Ziel eurer Expedition besteht darin, den Mount Everest zu besteigen und das legendäre goldene Schwert zu suchen. Habt ihr diesen geheimen Schatz gefunden, wird er euch dabei helfen, andere Rätsel zu lösen und weitere Abenteuer zu bestehen. Seid ihr bereit?
Orient Expedition – Mount Everest ist ein Spiel für 1-2 Spieler.

FR Introduction
Bienvenue dans Orient Expédition – Mont Everest ! Le but de l'expédition que tu vas mener est de faire l'ascension du Mont Everest et de retrouver la légendaire Epée d'Or, un trésor caché qui te permettra de résoudre d'autres mystères et de te lancer dans de nouvelles aventures. Tu es prêt ?!
Orient Expédition – Mont Everest est un jeu pour 1-2 joueurs.

IT Introduzione
Benvenuti all'Orient Expedition – Mount Everest! L'obiettivo della spedizione è di scalare l'Everest, alla ricerca della leggendaria Spada d'Oro, un tesoro segreto che ti aiuterà a svelare altri misteri e ad imbarcarti in nuove avventure. Sei pronto?
Orient Expedition – Mount Everest è un gioco per 1 o 2 giocatori.

NL Introductie
Welkom bij Orient Expedition – Mount Everest! Het doel van de expeditie is de beklimming van Mount Everest op zoek naar het legendarische Gouden Zwaard: de geheime schat waarmee raadsels opgelost en avonturen beleefd kunnen worden. Ben je er klaar voor?!
Orient Expedition – Mount Everest is een spel voor 1-2 spelers.

ES Introducción
¡Bienvenido a Orient Expedition – Mount Everest! El objetivo de tu expedición es escalar el Everest y localizar la legendaria Espada Dorada, un tesoro secreto que te ayudará a desvelar otros misterios y emprender otras aventuras. ¿¡Estás preparado?!
Orient Expedition – Mount Everest es un juego para 1-2 jugadores.

DK Indledning
Velkommen til Orient Expedition– Mount Everest! Målet med ekspeditionen er at bestige Mount Everest og finde det sagnomspundne Gyldne Sværd, en hemmelig skat, der vil gøre det muligt for dig at løse andre mysterier og opleve andre eventyr. Er du klar?!
Orient Expedition – Mount Everest er et spil for 1-2 personer.

FI Johdanto
Tervetuloa pelaamaan Orient Expedition – Mount Everest -peliä! Tutkimusretkellä kiivetään Mount Everest -vuorelle etsimään legendaarista Kultamiekkaa, salaista aarretta, jonka avulla voit ratkaista arvoituksia ja kokea huimia seikkailuja. Oletko valmis?!
Orient Expedition – Mount Everest on tarkoitettu 1–2 pelaajalle.

SE Inledning
Välkommen till Orient Expedition – Mount Everest! Expeditionens mål är att bestiga Mount Everest och leta efter det mytomspunna gyllene svärdet, en hemlig skatt som kommer att hjälpa dig att lösa andra mysterier och ge dig in i andra äventyr. Är du redo?!
Orient Expedition – Mount Everest är ett spel för 1-2 spelare.

PT Introdução
Bem-vindo a Orient Expedition – Monte Evereste! O objectivo da tua expedição consiste em escalar o Monte Evereste e procurar a legendária Espada Dourada, um tesouro secreto que te irá ajudar a resolver outros mistérios e a empreender outras aventuras. Estás preparado?!
Orient Expedition – Monte Evereste é um jogo para 1 a 2 jogadores.

GR Εισαγωγή
Καλώς ορίσατε στο Orient Expedition – Mount Everest! Ο στόχος του κυνηγιού σας είναι να ανεβείτε στο Όρος Έβερεστ και να αναζητήσετε το θρυλικό Χρυσό Σπαθί, έναν μυθικό θησαυρό ο οποίος θα σας βοηθήσει να λύσετε άλλους γρίφους και να προχωρήσετε και σε άλλα κυνήγια. Είστε έτοιμοι;!
Το Orient Expedition – Mount Everest είναι ένα παιχνίδι για 1-2 παίκτες.

JP はじめに
世界の冒険シリーズヒマラヤ編へようこそ！この冒険シリーズの目的は、エベレスト山へ登って伝説の金の剣を探し出すことです。この剣を手に入れると他の謎を解く手がかりとなり、他の冒険にチャレンジできます。さあ、用意はいいですか？
「世界の冒険シリーズヒマラヤ編」は1人から2人で遊べるゲームです。

CN 简介
欢迎来到 东方探险 – 珠穆朗玛峰！ 这次探险的目的是攀登珠穆朗玛峰，寻找传说中的金色宝剑。这是一件秘密宝藏，可以帮助您解开其它谜团，进行其它探险。准备好了吗？！
东方探险 – 珠穆朗玛峰！ 适合1-2 人进行游戏。

KR 소개
오리엔트 탐험 – 에베레스트 산에 오신 것을 환영합니다! 이 탐험의 목표는 에베레스트 산에 올라가서 전설의 황금검을 찾는 것입니다. 숨겨진 이 보물은 여러분이 신비한 현상들을 해결하고 다른 모험을 시작할 수 있도록 도와줄 것입니다. 탐험을 떠날 준비가 됐나요?!
오리엔트 탐험 – 에베레스트 산은 1-2 인용 게임입니다.

RU Введение
Добро пожаловать в Восточную экспедицию – гора Эверест! Цель твоей экспедиции - подняться на гору Эверест и найти там легендарный Золотой Меч, таинственное сокровище, которое поможет тебе разгадать другие тайны и преодолеть другие опасности. Ты готов?!
Восточная экспедиция – гора Эверест – игра предназначено для 1-2 игроков.

PL Wprowadzenie
Witamy na Orientalnej Wyprawie na Mount Everest! Celem Twojej wyprawy jest wspięcie się na szczyt góry Mount Everest i odnalezienie legendarnego Złotego Miecza, tajemniczego skarbu, który pozwoli Ci rozwikłać inne tajemnice i stawić czoła nowym przygodom. Czy jesteś gotów?!
Orient Expedition – Mount Everest przeznaczona jest dla 1–2 graczy.

CZ Úvod
Vítejte na orientální expedici Orient Expedition – Mount Everest! Cílem této expedice je vylézt na vrchol Mount Everest a najít legendární zlatý meč - tajný poklad, který vám pomůže vyřešit jiné záhady a prožít další dobrodružství. Jste připraveni vyrazit?
Orient Expedition – Mount Everest je hra pro jednoho až dva hráče.

SK Úvod
Vitajte na orientálnej expedícii Orient Expedition – Mount Everest! Cieľom tejto expedície je vyliezť na vrchol Mount Everest a nájsť legendárny zlatý meč - tajný poklad, ktorý vám pomôže vyriešiť iné záhady a zažiť ďalšie dobrodružstvá. Ste pripravení vyraziť?
Orient Expedition – Mount Everest je hra pre jedného až dvoch hráčov.

HU Játékleírás
Üdvözlünk az Orient Expedition – Mount Everest játékban! Expedíciónk célja, hogy megmásszuk a világ tetejét, a Mount Everestet, és rátaláljunk a legendás Arany Kardra. Ez a titkos kincs segítségünkre lesz számtalan rejtély megfejtésében, és tengernyi kaland átélésében. Felkészültél?
Orient Expedition – Mount Everest – játék 1-2 személy számára.

Game developed and designed by Terry Miller Associates USA

1

GB Arrange the board sections and cards as illustrated. Place the LEGO® models where indicated, and the items (e.g. the binoculars) on any of the squares marked with a cross.
Challenge cards and item cards provide details of challenges and items, and should be placed face up, so all players can refer to them.

DE Ordnet die Brettteile und Karten so an, wie es hier beschrieben wird. Stellt die LEGO® Modelle auf das dafür vorgesehene Feld. Die Gegenstände (z.B. das Fernglas) sind auf den Kreuzen zu platzieren.
Aufgabenkarten und Gegenstandskarten enthalten Informationen über die einzelnen Aufgaben und Gegenstände. Legt diese mit der Vorderseite nach oben auf das Brett, so dass jeder Spieler sie sehen kann.

FR Place les parties composant le plateau et les cartes comme indiqué en illustration. Place les modèles LEGO® aux emplacements indiqués et les objets (par exemple les jumelles) sur n'importe quel carré marqué d'une croix.
Les cartes défi et les cartes objet fournissent des détails sur les différents défis et objets, et elles doivent être placées face avant vers le haut (découvertes), de façon que tous les joueurs puissent les voir.

IT Disponi le varie sezioni del gioco e le carte nel modo illustrato. Posiziona i modelli LEGO® nei punti indicati e i vari oggetti, come il binocolo, su qualsiasi casella contrassegnata da una croce.
Le carte sfida e le carte oggetto forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti, e vanno posizionate rivolte all'insù, in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

NL Rangschik het bord en de kaarten als aangegeven op de tekening. Plaats de modellen waar aangegeven, en leg de voorwerpen (bv. de verrekijker) op met een kruis gemerkte velden.
Opdrachtkaarten en voorwerpkaarten geven details over opdrachten en voorwerpen. Ze worden met de leesbare zijde boven op het bord geplaatst.

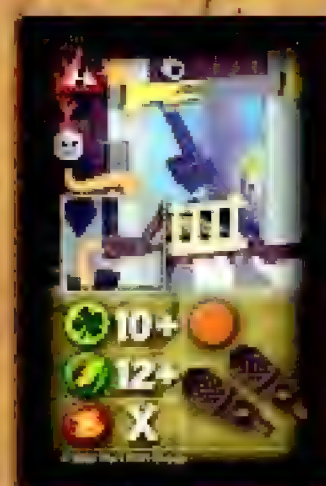
ES Ordena las secciones del tablero y las fichas como indica la ilustración. Coloca los modelos LEGO® en los lugares indicados, y los artículos (p.ej., los prismáticos) en cualquier cuadro marcado con una cruz.
Las fichas de retos y las fichas de artículos ofrecen detalles de los retos y de los artículos y deben colocarse con el frente hacia arriba, para que todos los jugadores puedan consultarlas.

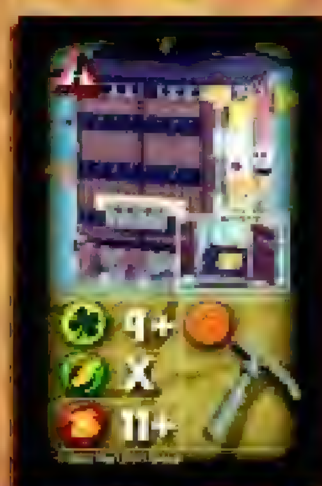
DK Opstil brætsektionerne og kortene som vist. Placer LEGO® modellerne som anvist, og anbring genstandene (f.eks. kikkerten) på de felter, der er markeret med et kryds.
Udfordringskortene og genstandskortene indeholder detaljerede oplysninger om henholdsvis udfordringerne og genstandene og bør placeres med forsiden opad, så alle spillerne kan se dem.

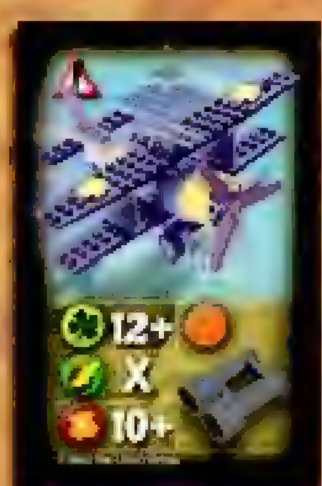
FI Aseta pelilaudan osat ja kortit kuvan osoittamalla tavalla. Aseta LEGO® mallit niille varattuihin paikkoihin ja esineet (esim. kiikarit) rastilla merkittyihin ruutuihin.
Tehtäväkorteissa ja esinekorteissa on tehtäviin ja esineisiin liittyviä tietoja. Kortit asetetaan laudalle oikeinpäin kaikkien näkyville.

SE Ordna spelplanen och korten så som bilden visar. Placera LEGO® modellerna enligt anvisningen och föremålen (t.ex. kikaren) på någon av de rutor som är markerade med ett kryss.
Utmaningskort och föremålskort beskriver utmaningar och föremål, och ska ligga med framsidan uppåt så att båda spelarna kan se dem.

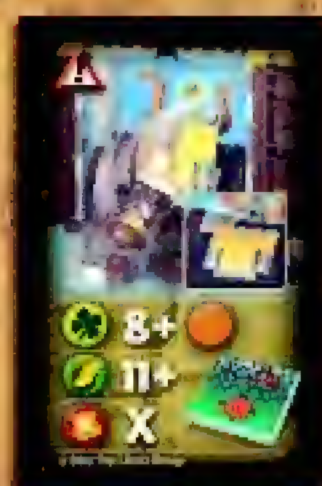
PT Dispõe as secções do tabuleiro e os cartões conforme ilustrado. Coloca os modelos LEGO® onde indicado, e os objectos (como, por exemplo, os binóculos) em qualquer dos quadrados assinalados com uma cruz.
Os cartões de desafio e cartões de objecto mostram pormenores de desafios e objectos, e deverão ser colocados com a face virada para cima, para que todos os jogadores os possam consultar.

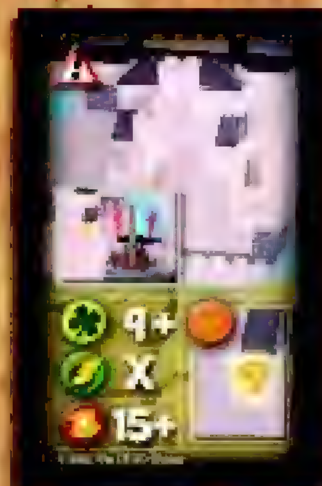


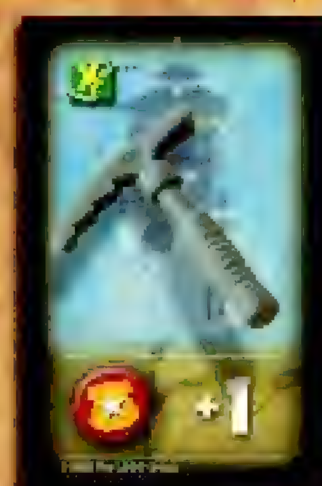


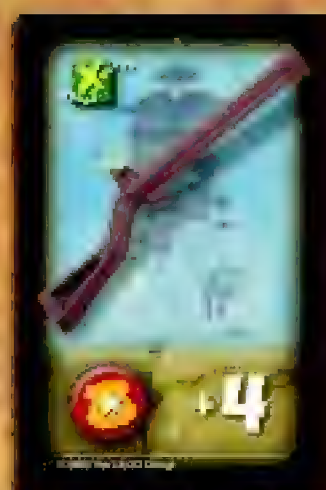




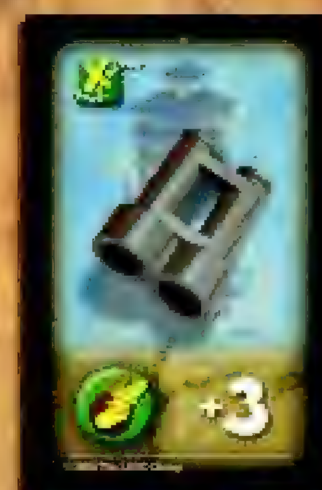


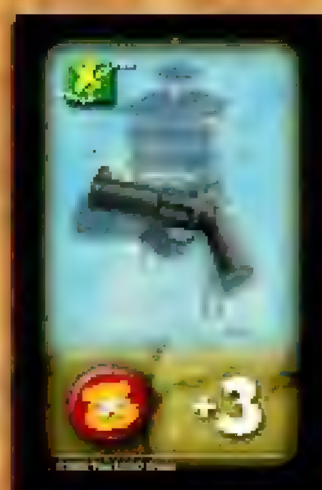


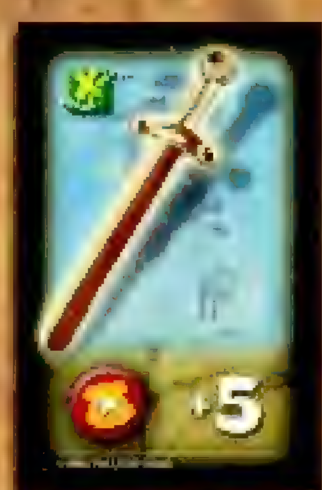


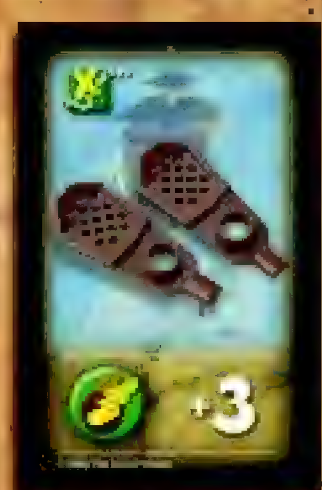














GR Στήστε τα κομμάτια των ταμπλό και τις κάρτες όπως εικονίζεται. Τοποθετήστε τις φιγούρες LEGO® όπου υποδεικνύεται, και τα αντικείμενα (π.χ. τα κιάλια) σε οποιοδήποτε από τα τετράγωνα έχουν το σημάδι του σταυρού.

Οι κάρτες δοκιμασίας και οι κάρτες αντικειμένων παρέχουν λεπτομέρειες σχετικά με τις δοκιμασίες και τα αντικείμενα, και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όψη τους στραμμένη προς τα επάνω, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις βλέπουν.

JP ボードとカードを図の通りに並べます。図に示されている場所にミニフィギュアを置き、双眼鏡などのアイテムを×印のあるます目（×印のある所ならば好きな場所で構いません）に置きます。

チャレンジ カード とアイテム カード には、チャレンジとアイテムの内容が書かれています。カードは、常に見えるように表を上にして置いてください。

CN 按照说明将板的部分和卡片等安放好。在指定的地方放好乐高模型，将其它物件放在方块上标有叉号的位置。

挑战卡 和物件卡 提供挑战和物件的细节，应该面朝上放置，以便所有的参加者都可以看到。

KR 보드와 카드를 그림과 같이 배열합니다. 레고® 모델을 지정된 곳에 놓고 아이템 (예: 쌍안경) 은 십자 표시된 사각형에 놓습니다.

도전 카드 와 아이템 카드 는 도전 및 아이템에 대한 자세한 내용을 제공하며 게임 참가자가 모두 볼 수 있도록 앞면이 위로 오도록 놓아야 합니다.

RU Расположи участки игрового поля и карточки, как показано на рисунке. Установи модели LEGO (там, где они нарисованы, а предметы (например, бинокль) - на любом из квадратиков, отмеченных крестиком.

Карточки с опасностями и карточки с предметами содержат сведения об опасностях и предметах, и их нужно положить лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

PL Ułóż elementy planszy oraz karty tak, jak przedstawiono na rysunku. Umieść modele LEGO® na wskazanych miejscach, a przedmioty (na przykład lornetkę) na dowolnym polu oznaczonym krzyżykiem.

Karty przygód oraz karty przedmiotów dostarczają szczegółowych informacji na temat zadań oraz przedmiotów i powinny być układane treścią do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

CZ Sestavte části desek a připravte karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na svá místa. Rozmístěte předměty (např. dalekohled) na libovolné čtverečky označené křížkem.

Karty s úkoly a karty s předměty obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se pokládat popsanou stranou nahoru, aby na ně viděli všichni hráči.

SK Zostavte časti hracej tabule a pripravte karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Rozmiestnite predmety (napr. ďalekohľad) na ľubovolné štvorčeky označené krížikom.

Karty s úlohami a karty s predmetmi obsahujú podrobné informácie o daných úlohách a predmetoch a mali by sa klásť popísanou stranou hore, aby na ne videli všetci hráči.

HU Induláskeppen rendezd el a játékterületet, és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO® figurákat a jelzett területre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a kereszttel („X") jelölt négyzetek egyikére.

Az akciókártyákat és a tárgyat jelölő kártyákat mindig felfelé fordítva helyezd el, mivel azok tartalmazzák a kihívásokra és a tárgyaa vonatkozó részleteket, amelyeket mindkét játékosnak ismernie kell.

2 

GB Select which hero you want to be and take the appropriate card. are the "baddies", and you should arm each of them with an item.

DE Wähle dir einen Helden und die entsprechende Karte aus. sind die "Bösewichte". Gib jeder der Figuren einen Gegenstand.

FR Choisis quel héros tu veux être et prends la carte correspondante. sont les "méchants", et tu dois armer chacun d'entre eux avec un objet.

IT Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente; le figure rappresentano i "cattivi" e ciascuno di essi va armato di un oggetto.

NL Kies welke held je wilt zijn en neem de bijhorende kaart. zijn de "boeven", die elk met een voorwerp bewapend moeten worden.

ES Selecciona el héroe que te gustaría ser y elige la ficha correspondiente. son los "malos", y debes proporcionarles un artículo a cada uno de ellos.

DK Vælg, hvem af heltene du vil være, og tag det relevante kort. er "skurkene", og du skal også udstyre hver af dem med en genstand.

FI Valitse haluamasi sankarihahmo ja siihen liittyvä kortti. ovat "roistoja", ja sinun tulee varustaa jokainen niistä jollakin esineellä.

SE Välj vilken hjälte du vill vara och ta rätt kort. är "skurkarna" och var och en av dem ska utrustas med ett föremål.

PT Escolhe qual é o herói que pretendes ser e retira o cartão adequado. As são os "bandidos" e deverás armar cada um deles com um objecto.

GR Επιλέξτε το ρόλο του ήρωα που θέλετε και πάρτε την αντίστοιχη κάρτα. Οι είναι οι "κακοί", και θα πρέπει να οπλίσετε την καθεμία με ένα αντικείμενο.

JP 自分がなりたいヒーローを選び、そのカードを取ります。 は「悪者」です。それぞれの悪者にアイテムを1つ与えて武装させましょう。

CN 选择你想成为哪位英雄，并持有相应的卡片。是坏蛋，应该给每个人物配备一件武器。

KR 원하는 영웅을 선택하고 해당하는 카드를 받습니다. 는 "악당" 이며 여러분은 이 악당들이 각각 아이템을 하나씩 갖도록 해야 합니다

RU Выбери, кем из героев ты хочешь быть, и возьми соответствующую карточку. - это "злодеи", и ты должен вооружить каждого из них каким-нибудь предметом.

PL Wybierz bohatera, którym chciałbyś być i weź odpowiednią kartę. to złoczyńcy; powinieneś każdemu z nich przydzielić jakiś przedmiot.

CZ Vyberte si svého hrdinu a vezměte odpovídající kartu. jsou záporné postavy (takzvaní „padouchové") a každého z nich byste měli vyzbrojit předmětem.

SK Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu. sú záporné postavy (takzvaní „zlosynovia") a každého z nich by ste mali vyzbrojiť predmetom.

HU Válassz magadnak hőst, a hozzátartozó kártyával egyetemben. A „gonoszokat" testesítik meg. Mindegyiket „fegyverezd fel" a megfelelő tárggyal.

3

GB Your adventure starts here! Place the heroes and baddies as illustrated.

DE Platziere die Helden und die Bösewichte so, wie es auf der Abbildung zu sehen ist. Jetzt kann das Abenteuer losgehen!

FR Place les héros et les méchants comme indiqué en illustration. Et maintenant, en route vers l'aventure !

IT Disponi gli eroi e i "cattivi" nel modo illustrato. Ora inizia la tua avventura!!

NL Plaats de helden en boeven als aangegeven op de tekening. Het avontuur begint hier!

ES Coloca los héroes y los malos según se indica. ¡Aquí comienza tu aventura!

DK Anbring heltene og skurkene som vist. Dit eventyr kan begynde!

FI Aseta sankarit ja roistot kuvan osoittamalla tavalla. Seikkailu voi alkaa!

SE Ställ upp hjältarna och skurkarna som på bilden. Här börjar äventyret!

PT Coloca os heróis e os bandidos conforme ilustrado. A tua aventura começa aqui!

GR Τοποθετήστε τους ήρωες και τους κακούς όπως εικονίζεται. Η περιπέτεια σας ξεκινά εδώ!

JP さあ、冒険の始まりです！図のように、ヒーローと悪者を配置します。

CN 按说明放置好英雄和坏蛋。开始探险吧！

KR 영웅과 악당을 그림과 같이 놓습니다. 모험은 지금부터 시작됩니다!

RU Расставь героев и злодеев, как показано на рисунке. Здесь начинается твое приключение!

PL Ustaw bohaterów i złoczyńców tak, jak pokazano na rysunku. W tym miejscu zaczyna się przygoda!

CZ Rozmístěte hrdiny a padouchy podle obrázku. Vaše dobrodružství právě začíná!

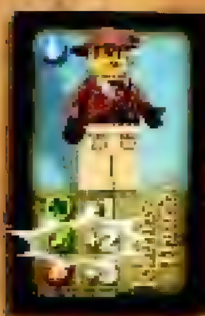
SK Rozmiestnite hrdinov a zlosynov podľa obrázku. Vaše dobrodružstvo práve začína!

HU Helyezd el a hősöket és a gonoszokat az ábrán látható módon. És kezdődhet a nagy kaland!





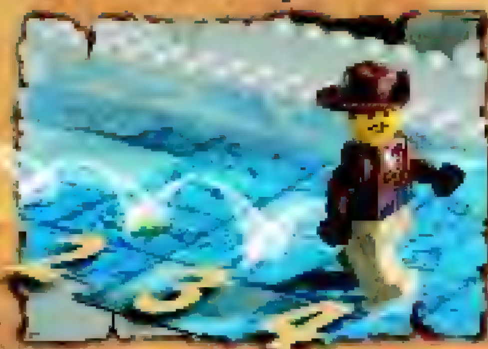




+



=



4

GB Add your hero's SPEED factor to the dice roll when moving across the board.

DE Zähle den GESCHWINDIGKEITS-Wert deines Helden und die gewürfelte Zahl zusammen und ziehe entsprechend viele Felder vorwärts.

FR Ajoute le facteur VITESSE de ton héros au chiffre indiqué par le dé et déplace-toi d'autant sur le plateau.

IT Per spostarti sul percorso, aggiungi il fattore VELOCITÀ del tuo eroe al punteggio del dado.

NL Tel de SNELHEIDS-factor van je held op bij de waarde van je worp met de dobbelsteen.

ES Suma el factor VELOCIDAD de tu héroe al número que haya salido en el dado para desplazarte por el tablero.

DK Tilføj din helts HASTIGHED til terningekastet, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankarisi NOPEUS-luku arpakuution lukemaan ja siirry pelilaudalla eteenpäin tulokseksi saamasi lukeman verran.

SE Lägg ihop din hjältes hastighets-faktor med tärningens siffra när du flyttar pjäsen över spelbrädet.

PT Acrescenta o Factor VELOCIDADE do teu herói ao lançar dos dados enquanto te deslocas pelo tabuleiro.

GR Προσθέστε τον συντελεστή ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωα σας στην ζαριά καθώς θα προχωράτε επάνω στο ταμπλό.

JP サイコロを転がして出た目の数に、自分のヒーローに与えられているスピードの持ち点を加え、その数だけボード上のます目を進みます。

CN 在板上穿过时，将英雄的速度系数加到骰子投掷中去。

KR 보드에서 이동할 때 영웅의 속도 숫자를 주사위 숫자에 더할 수 있습니다.

RU Увеличь фактор СКОРОСТИ для своего героя, бросая кубик во время движения по игровому полю.

PL Podczas przesuwania swojej postaci po planszy dodaj współczynnik jej szybkości do liczby punktów, które wyrzucisz kostką.

CZ K hozenému číslu na kostce připočtěte rychlost vašeho hrdiny a pak ho posuňte o výsledný počet políček.

SK K hodenému číslu na kocke pripočítajte rýchlosť vášho hrdinu a potom ho posuňte o výsledný počet políčok.

HU Dobj a kockával, a dobás értékéhez add hozzá a hősöd gyorsaság-faktorát, és annyit lépj előre, amennyit az összeadás után kaptál.



Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Onni, Tur, Sorte, Τύχη, 運, 运气, 행운, Удача, Szczęście, Štěstí, Šťastie, Szerencse



+



= 5



Speed, Geschwindigkeit, Vitesse, Velocità, Snelheid, Velocidad, Hastighed, Nopeus, Hastighet, Velocidade, Ταχύτητα, スピード, 速度, 속도, Скорость, Szybkość, Rychlost, Rychlost, Gyorsasag



+



= 5



Strength, Kraft, Force, Forza, Kracht, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Força, Δύναμη, 力, 力量, 힘, Сила, Siła, Síla, Sila, Erő



+



= 6

5

GB **Item cards** show how much the items add to the hero's original luck, speed or strength factors.

DE **Gegenstandskarten** zeigen an, um wie viele Punkte die Gegenstände den Glücks-, Geschwindigkeits- oder Kraftwert des Helden ergänzen.

FR **Les cartes objet** indiquent de quel chiffre les différents objets augmentent les facteurs d'origine du héros (chance, vitesse et force).

IT **Le carte oggetto** mostrano il grado di potenziamento dei fattori Fortuna, Velocità o Forza dell'eroe conseguito con i vari oggetti.

NL **De voorwerpkaarten** tonen hoeveel de voorwerpen aan het geluk, de snelheid of de kracht van je held toevoegen.

ES **Las fichas de artículos** muestran lo que se añaden a los factores originales de suerte, velocidad y fuerza del héroe.

DK **Genstandskortene** viser hvor meget genstandene lægger til heltens oprindelige held, hastighed eller styrke.

FI **Esinekorteista** näkyy, miten paljon esineet lisäävät sankarin alkuperäistä onnea, nopeutta tai voimaa.

SE **Föremålskort** visar hur mycket föremålet ökar hjältens ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktor.

PT **Os cartões de objecto** mostram quanto é que os objectos aumentam os factores originais de sorte, velocidade ou força do herói.

GR **Οι κάρτες αντικειμένων** δείχνουν το πόσο τα αντικείμενα προσθέτουν στους αρχικούς συντελεστές τύχης, ταχύτητας ή δύναμης του ήρωα.

JP **アイテム カードには、ヒーローの運、スピード、力の持ち点に加算できる点数が書かれています。**

CN **物件卡显示英雄原有的运气、速度和力量系数增加了多少。**

KR **아이템 카드에는 영웅의 행운, 속도 또는 힘 수자에 더할 수 있는 아이템의 수가 표시됩니다.**

RU **Карточки с предметами** показывают, сколько очков можно добавить к начальному фактору удачи, скорости или силы какого-то героя.

PL **Karty przedmiotów** pokazują, ile punktów dodaje dany przedmiot do początkowych współczynników szczęścia, szybkości lub siły naszego bohatera.

CZ **Karty s předměty** ukazují čísly, kolik dalšího štěstí, rychlosti nebo síly dodávají předměty vašim hrdinům.

SK **Karty s predmetmi** ukazujú čísla, koľko ďalšieho šťastia, rýchlosti alebo sily dodávajú predmety vašim hrdinom.

HU **A tárgyat jelölő kártyákon** tüntettük fel, hogy mennyit adhatsz hozzá a hősöd eredeti szerencse-, gyorsaság- vagy erő-faktorához.



GB **Hint:** Jewels do not have an item card, but can help you win the game!

DE **Hinweis:** Für die Edelsteine gibt es keine Gegenstandskarte. Aber sie können dir trotzdem dabei helfen, das Spiel zu gewinnen!

FR **Attention :** il n'existe pas de cartes objet pour les bijoux, mais ils peuvent cependant t'aider à gagner la partie !

IT **Suggerimento:** I gioielli non hanno una carta oggetto, ma possono aiutarti a vincere!

NL **Tip:** Er is geen voorwerpkaart voor juwelen, maar ze kunnen je helpen te winnen!

ES **Consejo:** ¡Las joyas no tienen ficha de artículo, pero te ayudan a ganar!

DK **Bemærk:** Juvelerne har ikke noget genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

FI **Vihje:** Jalokivillä ei ole esinekorttia, mutta voit niiden avulla voittaa pelin!

SE **Tips:** Juveler har inget föremålskort men kan hjälpa dig att vinna spelet!

PT **Sugestão :** As jóias não possuem um cartão de objecto, mas podem ajudar-te a ganhar o jogo!

GR **Υπόδειξη:** Τα πετράδια δεν έχουν κάρτα αντικειμένου, αλλά μπορούν να σας βοηθήσουν να κερδίσετε το παιχνίδι!

JP **ヒント：宝石にはアイテム カードはありませんが、ゲームに勝つのに役に立ちます！**

CN **提示：珠宝不在物件卡中，但能帮助你在游戏中获胜！**

KR **힌트: 보석에는 아이템 카드가 없지만 게임에서 승리하도록 도울 수 있습니다!**

RU **Совет:** Для драгоценностей нет отдельной карточки с предметом, но они могут помочь тебе выиграть!

PL **Wskazówka:** Klejnoty nie posiadają kart przedmiotów, ale pomogą Ci wygrać grę!

CZ **Tip:** Drahokamy nemají svou kartu, ale mohou vám pomoci vyhrát hru!

SK **Tip:** Drahokamy nemajú svoju kartu, ale môžu vám pomôcť vyhrať hru!

HU **Figyelem:** A gyémántokhoz nem tartozik tárgyat jelölő kártya, de hozzásegítenek a játék megnyeréséhez!











6

GB If you reach an item, you can pick it up. This will end your turn. You can of course only keep what you can carry – too many items means that something has to be left behind.

DE Wenn du auf ein Feld mit einem Gegenstand kommst, kannst du ihn mitnehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr Gegenstände mitnehmen, als du tragen kannst. Wenn du zu viele Gegenstände hast, musst du einen zurücklassen.

FR Quand tu atteins un objet, tu peux le prendre. Cela achève ton tour. Naturellement, tu ne peux garder que ce que tu peux porter – si tu as trop d'objets, tu dois en abandonner un.

IT Se ti imbatti in un oggetto, puoi raccoglierlo, ma così facendo dovrai passare la mano. Naturalmente, puoi tenere solo ciò che riesci a portare; se raccogli troppi oggetti, dovrai abbandonarne qualcuno.

NL Als je op een voorwerp landt, kun je het oppakken. Daarmee is je beurt voorbij. Je mag niet meer voorwerpen houden dan je kunt dragen – te veel voorwerpen betekent dat je iets moet achterlaten.

ES Si alcanzas un artículo, lo puedes recoger. Esto pondrá fin a tu turno. Claro que sólo podrás quedarte con aquellos artículos que puedas llevar – tendrás que dejar algunos atrás.

DK Hver gang du når frem til en genstand, kan du samle den op. Hvis du gør det, er det ikke længere din tur. Du kan selvfølgelig kun beholde det, du kan bære – hvis du har for mange genstande, kan du kun samle nye ting op, hvis du efterlader noget andet.

FI Jos pääset esineen luo, voit poimia sen laudalta. Samalla päättyy pelivuorosi. Et tietenkään voi pitää useampia esineitä kuin voit kantaa – jos poimit liikaa esineitä, joudut jättämään niistä jonkun pois.

SE Om du hamnar på ett föremål får du plocka upp det. Sedan är det den andre spelarens tur. Du kan naturligtvis bara behålla så mycket som du kan bära – för många föremål innebär att du måste lämna något.

PT Se alcançares um objecto, podes apanhá-lo. Isto irá terminar a tua vez. Claro que só podes guardar o que consegues transportar – demasiados objectos significam que tens que deixar alguns para trás.

GR Εάν φτάσετε σε ένα αντικείμενο, μπορείτε να το πάρετε. Έτσι περνά η σειρά σας. Φυσικά μπορείτε να κρατήσετε μόνο αυτά που μπορείτε να κουβαλάτε - εάν έχετε πάρα πολλά αντικείμενα, αυτό σημαίνει ότι κάτι θα πρέπει να αφήσετε.

JP コマを進めたます目にアイテムがあると、そのアイテムを手に入れることができます。ここで、次の人に交代です。アイテムは自分が持てるだけしか持っていけません。たくさんありすぎる場合は、何かを置いていかなければなりません。

CN 如果你到达一个物件处，可以把它捡起来。你的这一轮就此结束。当然你也可以只拿搬得动的东西。东西太多就不得不扔掉一些。

KR 아이템에 도착하면 아이템을 가질 수 있습니다. 아이템을 갖게 되면 자신의 차례가 끝납니다. 여러분은 운반할 수 있는 것만 가질 수 있습니다. 아이템이 너무 많으면 몇 개는 남겨 두어야 합니다.

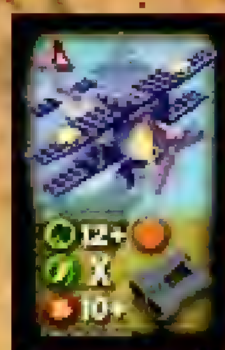
RU Если ты добрался до какого-то предмета, можешь его взять. При этом твой ход заканчивается. Конечно, брать можно только то, что ты можешь унести – если взять слишком много вещей, то что-то придется оставить.

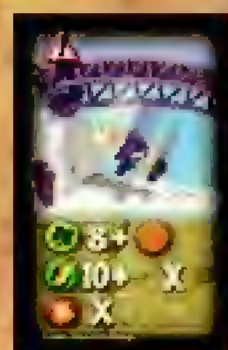
PL Kiedy dojdziesz do jakiegoś przedmiotu, możesz go podnieść. Na tym zakończy się Twoja tura. Oczywiście możesz zachować tylko tyle przedmiotów, ile zdołasz unieść – posiadanie zbyt dużej ilości przedmiotów oznacza, że któryś z nich trzeba zostawić.

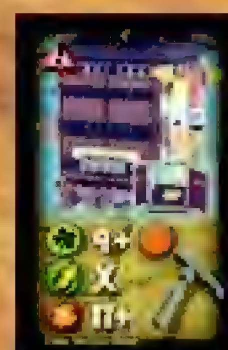
CZ Pokud dorazíte k předmětu, můžete si ho vzít. Tím ukončíte svůj tah. U sebe můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete - pokud máte příliš mnoho předmětů, něčeho se budete muset zbavit.

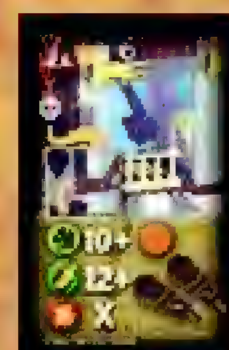
SK Ak dôjdete k predmetu, môžete si ho zobrať. Tým zakončíte svoj ťah. Pri sebe môžete mať samozrejme len to, čo unesiete - ak máte príliš veľa predmetov, niečoho sa budete musieť zbaviť.

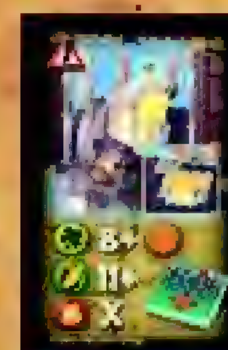
HU Amikor egy tárgyat tartalmazó mezőre érsz, az ott található tárgy a tiéd. Kapd fel gyorsan! Most a másik játékoson a sor. Természetesen te döntöd el, hogy mit viszel magaddal. Ha egyszerre túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit esetleg ott kell hagynod, mert nem bírod el!



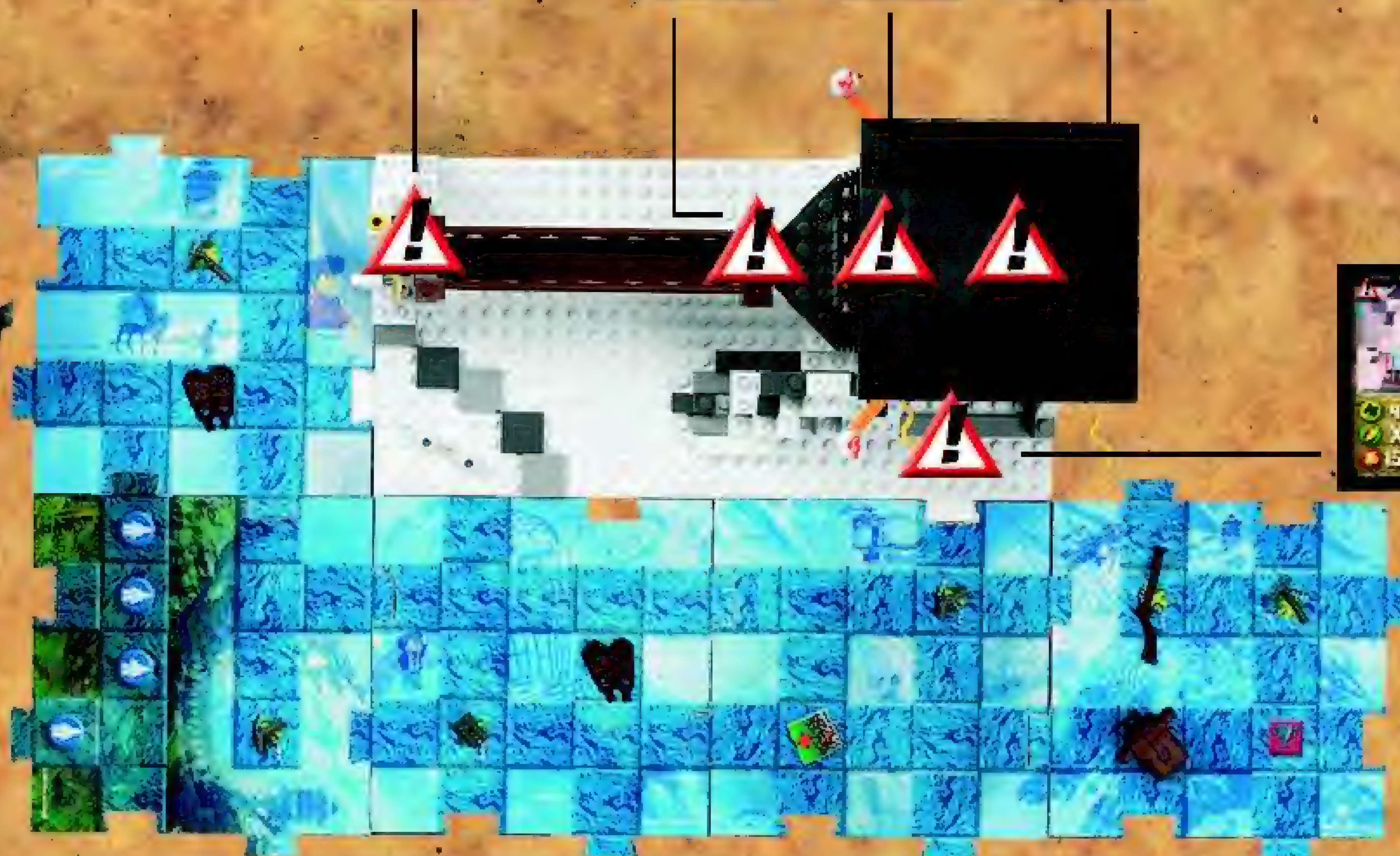


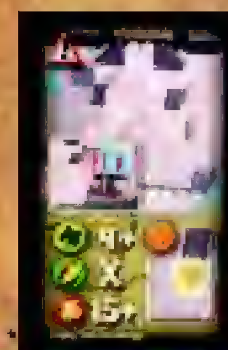














7

GB There are many challenges to face during your adventure!

DE Während deiner Abenteuerreise gilt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!

FR Tu devras faire face à de nombreux défis au fil de tes aventures !

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL Er moeten flink wat opdrachten worden uitgevoerd tijdens je tocht!

ES ¡Tendrás que afrontar muchos retos en tu aventura!

DK Du vil stå overfor mange udfordringer i løbet af dit eventyr!

FI Seikkailu sisältää runsaasti erilaisia tehtäviä!

SE Du kommer att stöta på många utmaningar under äventyret!

PT Existem muitos desafios a enfrentar durante a tua aventura!

GR Υπάρχουν πολλές δοκιμασίες που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κατά την περιπέτεια σας!

JP 冒険ではたくさんのチャレンジが待ち受けています！

CN 探险过程中必须面对很多挑战！

KR 모험을 하는 동안 많은 도전에 부딪히게 됩니다!

RU Во время этого приключения тебе придется встретиться со многими опасностями!

PL Podczas swoich przygód będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!

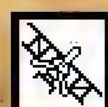
CZ Během celého dobrodružství narazíte na mnoho dílčích úkolů!

SK Počas celého dobrodružstva budete musieť vyriešiť veľa menších úloh!

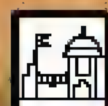
HU Sok-sok akciót kell végrehajtanod kalandjaid során!







GB Access the plane here
DE Flugzeug hier besteigen
FR Accès à l'avion
IT Entrà nell'aereo qui
NL Stap hier in het vliegtuig
ES Accede al avión aquí
DK Få adgang til flyet her
FI Lentokoneen sisäänkäynti
SE Här går du in i flygplanet
PT Acede aqui ao avião
GR Εδώ πρόσβαση στο αεροπλάνο
JP ここから飛行機にのれます
CN 探险过程中必须面对很多的挑战！
KR 비행기로 가는 통로
RU Вход в самолет - здесь
PL Wsiądź do samolotu w tym miejscu
CZ Tudy jdëte k letadlu
SK Tadiaľto pridete k lietadlu
HU Itt szállj be a repülőgépbe



GB Access the temple here
DE Tempelzugang hier
FR Accès au temple
IT Entra nel tempio qui
NL Ga hier de tempel binnen
ES Accede al templo aquí
DK Få adgang til templet her
FI Temppelin sisäänkäynti
SE Här går du in i templet
PT Acede aqui ao templo
GR Εδώ πρόσβαση στο ναό
JP ここから古寺へ入れます
CN 由此进入神庙
KR 사원으로 가는 통로
RU Вход в храм - здесь
PL Wejdz do świątyni w tym miejscu
CZ Tudy vejdéte do Chrámu
SK Tadiaľto vojdete do Chrámu
HU Itt lépj be a templomba

8

GB Once in the Temple of Mount Everest, the dice isn't required. Move to a new challenge after each turn – if you are successful, of course!

DE Sobald du im Tempel des Mount Everest angekommen bist, brauchst du keinen Würfel mehr. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur wenn du die vorherige bestanden hast!

FR Une fois dans le temple du Mont Everest, le dé n'est plus nécessaire. Passe à un nouveau défi à la fin de chaque tour – si tu as réussi à relever le précédent, naturellement !

IT Una volta raggiunto il Tempio dell'Everest, non avrai più bisogno del dado. Passa ad un'altra sfida dopo ciascun turno, ma solo se hai successo, ovviamente!

NL In de Tempel van Mount Everest heb je de dobbelsteen niet nodig. Ga na elke beurt naar een nieuwe opdracht – als je de vorige goed uitgevoerd hebt, tenminste!

ES Una vez que estés en el Templo del Everest, no necesitas el dado. Pasa al siguiente reto después de cada turno – ¡si alcanzas tu objetivo!

DK Når du når frem til Templet på Mount Everest, skal du ikke længere bruge terningen. I stedet bevæger du dig blot hen til en ny udfordring, hver gang det er din tur – forudsat selvfølgelig at du har klaret den forrige udfordring.

FI Kun olet päässyt Mount Everestin temppeliin, arpakuutiota ei enää tarvita. Voit siirtyä jokaisella vuorollasi uuteen tehtävään – jos onnistuit ratkaisemaan edellisen tehtävän!

SE När du väl kommit till Templet på Mount Everest behövs inte tärningen längre. Gå vidare till en ny utmaning varje gång det är din tur – om du lyckas, förstås!

PT Quando chegares ao Templo do Monte Evereste, não precisas dos dados. Passa para um novo desafio depois de cada jogada - se tiveres êxito, obviamente!

GR Μόλις μπείτε στο Ναό του Όρους Έβερεστ, τα ζάρια δεν χρειάζονται. Περάστε σε νέα δοκιμασία κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας - εάν τα καταφέρετε, φυσικά!

JP 秘境の古寺の中ではサイコロを使う必要はありません。1つのチャレンジを克服できたら、次のチャレンジに進みます。

CN 一旦进入珠穆朗玛峰神庙，就不再需要骰子。在每一轮之后进入一个新的挑战，当然你必须先成功闯过前面的关。

KR 일단 에베레스트 산의 사원에 도착하면 주사위가 필요 없습니다. 차례대로 새로운 도전으로 이동합니다. 물론 도전에 성공한 경우에만 이동할 기회가 주어집니다!

RU Как только ты попадаешь в храм на горе Эверест, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к преодолению новой опасности – если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do Świątyni Mount Everestu, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdej turze przechodzisz do nowego zadania – oczywiście jeżeli ci się powiodło!

CZ Jakmile se dostanete do Chrámu hory Mount Everest, kostku již nebudete potřebovat. Po každém tahu se přesuňte na nový úkol, pokud ovšem splníte ten předchozí!

SK Keď sa dostanete do Chrámu hory Mount Everest, kocku už nebudete potrebovať. Po každom ťahu sa presuňte na novú úlohu, ale len ak splníte tú predchádzajúcu!

HU Amikor elérkeztél a Mount Everest templomába, már nem lesz többé szükséged a kockára. Amikor te következel, egyszerűen ugorj egy újabb akcióra – persze csak ha sikerült túljutnod az előzőn!



9

GB Face the challenges in the following order:

DE Stelle dich den Herausforderungen in der folgenden Reihenfolge:

FR Relever les défis dans l'ordre suivant :

IT Affronta le sfide nel seguente ordine:

NL Bied de gevaren het hoofd in de volgende volgorde:

ES Enfréntate a los retos en el siguiente orden :

DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge:

FI Tee tehtävät seuraavassa järjestyksessä:

SE Möt utmaningarna i den här ordningen:

PT Tenta vencer os desafios na seguinte ordem:

GR Αντιμετωπίστε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά:

JP 次のような順序でチャレンジカードに挑戦しましょう。

CN 请按以下顺序迎接挑战！

KR 다음과 같은 순서로 도전을 만납니다.

RU Проходи опасности в следующем порядке:

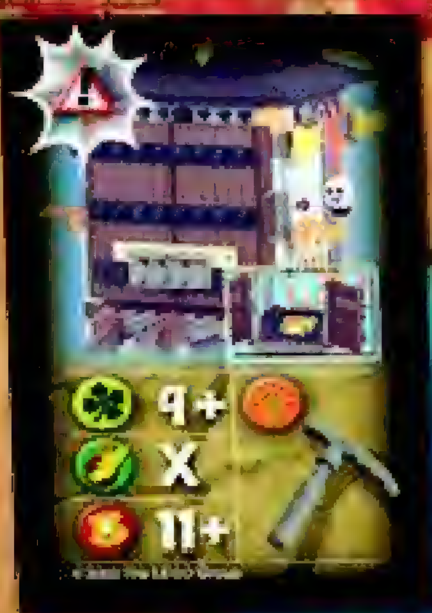
PL Pokonuj przeszkody w nastepującej kolejności:

CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí:

SK Popasujte sa s úlohami v nasledujúcom poradí:

HU Az akciókat az alábbi sorrendben kell végrehajtanod:



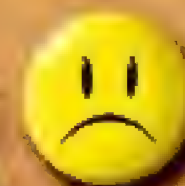


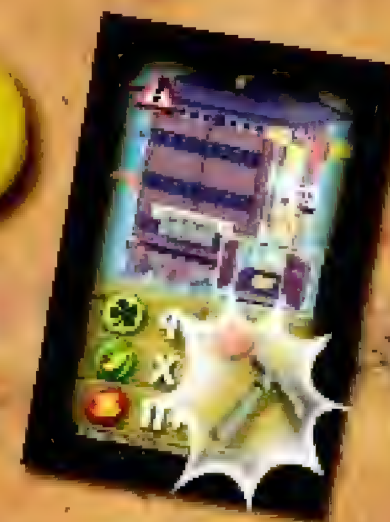
















10

GB When faced with a challenge (e.g. passing through the temple door), decide whether to use speed, luck or strength.
However, if you have the item shown in the intelligence section of the challenge card, you can pass automatically.

DE Wenn dir eine Aufgabe gestellt wird (z.B. Betreten des Tempels), musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Kraft einsetzen möchtest.
Du kommst jedoch automatisch weiter, wenn du den Gegenstand hast, der im Intelligenz-Bereich der Aufgabenkarte angezeigt wird.

FR Quand tu dois relever un défi (par exemple passer par la porte du temple), décide si tu veux employer la vitesse, la chance ou la force.
Cependant, si tu possèdes l'objet indiqué dans la partie « intelligence » de la carte défi, tu peux continuer sans te soucier de rien.

IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio passare attraverso la porta del tempio), decidi se vuoi usare la velocità, la fortuna o la forza.
Se però possiedi l'oggetto riportato nella sezione intelligenza della carta sfida, puoi passare automaticamente.

NL Bepaal bij iedere nieuwe opdracht (bv. elke keer dat je door de tempelpoort gaat) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.
Maar: als je het voorwerp dat in het 'intelligentie'-veld van de opdrachtkaart staat bij je hebt, kun je automatisch doorgaan.

ES Al enfrentarte a un reto (p.ej. al pasar por la puerta del templo), decide si utilizas la velocidad, la suerte o la fuerza.
Sin embargo, si tienes el artículo mostrado en la sección de inteligencia de la ficha de retos, podrás acceder automáticamente.

DK Når du står over for en udfordring (som f.eks. at gå gennem templets døre), skal du beslutte, om du vil bruge held, hastighed eller styrke.
Men hvis du har den genstand, der vises i intelligens-sektionen af udfordringskortet, kan du automatisk slippe igennem.

FI Kun edessäsi on tehtävä (esim. sinun on astuttava temppelin ovesta sisään), valitse, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.
Jos sinulla on tehtäväkortin älykkyys-osassa näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

SE När du står inför en utmaning (t.ex. att ta dig in genom templets dörr) bestämmer du om du ska använda hastighet, tur eller styrka.
Men om du har det föremål som visas bland upplysningarna på utmaningskortet kan du passera automatiskt.

PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, atravessar a porta do templo), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a força.
Todavia, se tiveres o objecto mostrado na secção de inteligência do cartão de desafio, poderás passar automaticamente.

GR Όταν έχετε να αντιμετωπίσετε κάποια δοκιμασία (π.χ. πέρασμα από την πύλη του ναού), αποφασίστε εάν θα χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.
Εάν ωστόσο έχετε το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα ευφυίας της κάρτας δοκιμασίας σας, μπορείτε να περάσετε αυτόματα.

JP チャレンジ（例えば、古寺の扉を通り抜ける）に直面したら、スピード、運、力のどれを使うか決めます。
チャレンジ カードのインテリジェンス欄に示されているアイテムを持っている場合は、そのまま通過できます。

CN 面临挑战时（如经过庙门时），请决定是使用速度、运气还是力量。
然而，如果你挑战卡上的智慧部分有物件显示，你就可自动通过。

KR 도전을 만나면 (예: 사원 문으로 지나가기) 속도, 행운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.
하지만 도전 카드의 정보 부분에 표시된 아이템을 가지고 있다면 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Когда ты сталкиваешься с опасностью (например, проходя через дверь храма), тебе нужно решить, будешь ли ты использовать фактор скорости, удачи или силы.
Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе "Интеллект" карточки с опасностью, ты можешь пройти эту опасность автоматически.

PL Kiedy staniesz przed zadaniem do wykonania (jak np. przejście przez drzwi świątyni), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystać szybkość, szczęście czy siłę.
Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot pokazany na karcie zadania w okienku informacji, możesz automatycznie wykonać zadanie.

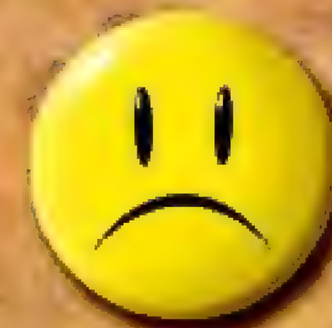
CZ Když stojíte tváří v tvář úkolu (např. máte projít dveřmi Chrámu), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.
Pokud však máte předmět zobrazen v informační oblasti karty úkolu, můžete projít dveřmi automaticky.

SK Keď stojíte zoči voči úlohe (napr. máte prejsť cez dvere Chrámu), rozhodnite sa, či použijete rýchlosť, šťastie alebo silu.
Ak však máte predmet zobrazený v informačnej oblasti na karte úlohy, môžete prejsť cez dvere automaticky.

HU Amikor egy akciót kell végrehajtanod (pl. belépni a templom bejáratán), gyorsan döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság-, szerencse- vagy erő-faktorodat akarod-e felhasználni.
Ha azonban nálad van az a tárgy, amelyet a kihívást jelölő kártya jobb alsó sarkában látsz, akkor minden további nélkül haladj tovább.

+  5 + = 10

= 9

+  3 + = 8

= 9

11

GB To successfully overcome a challenge: select a factor (NB you can't always choose all of them, e.g. no SPEED in the example shown here), add any points from any suitable items you are carrying, and roll the dice (If you roll a "hook", roll again). If the combined score is higher than the challenge, you can move on. If the scores are equal, roll again. If you lose, you must give up one of the items you are carrying.
Note that only one player has to overcome a challenge. After this, all other players can automatically move past this challenge.

DE Eine Aufgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLÜCK oder KRAFT bewältigen. (Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. Im Tempel kann beispielsweise GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden.) Zähle den Wert all deiner Gegenstände, die sich für diese Aufgabe eignen, dazu und würfle. (Würfelst du den "Haken", würfle noch einmal.) Übertrifft deine Gesamtpunktzahl den Wert der Aufgabe, kommst du weiter. Sind die Punktzahlen gleich, darfst du noch einmal würfeln. Ist deine Punktzahl geringer, musst du einen deiner Gegenstände zurücklassen.
Hinweis: Jede Aufgabe muss nur von einem Spieler bewältigt werden. Die nächsten Spieler können automatisch an dieser Aufgabe vorbeiziehen.

FR Pour relever avec succès un défi, choisis un facteur (ATTENTION : tu ne peux pas toujours tous les choisir, par exemple pas la VITESSE dans cet exemple), ajoute tous les points de tous les objets appropriés que tu portes, et lance le dé (si tu fais un "crochet", relance le dé). Si ton score total est supérieur au défi, tu peux avancer. Si ton score est égal au défi, relance le dé. Si tu perds, tu dois abandonner un des objets que tu portes.
Bien noter qu'un joueur et un seul doit relever chaque défi. Ensuite, tous les autres joueurs pourront passer sans problème ce défi.

IT Per portare a termine con successo una sfida, seleziona un fattore (NB: non puoi sempre sceglierli tutti, in questo esempio non è disponibile la VELOCITÀ), aggiungi gli eventuali punti degli oggetti pertinenti in tuo possesso e tira il dado (se tiri un "gancio", dovrai tirare un'altra volta). Se il punteggio complessivo è superiore alla sfida, puoi proseguire. Se i punteggi sono uguali, tira un'altra volta il dado. Se perdi, devi abbandonare uno degli oggetti in tuo possesso.
Basta che un solo giocatore superi ciascuna sfida. Dopo di lui, gli altri giocatori superano automaticamente la sfida.

NL Kies om een opdracht uit te kunnen voeren een factor (NB: ze zijn niet altijd allemaal beschikbaar: in het voorbeeld kan SNELHEID niet gekozen worden), voeg de punten toe van de voorwerpen die je bij je hebt, en gooi de dobbelsteen. (Gooi opnieuw als je een "haak" gooit). Als je totale score hoger is dan de waarde van de opdracht mag je doorgaan. Bij gelijke stand opnieuw gooien. Als je verliest moet je één van je voorwerpen afstaan.
NB: de opdracht hoeft maar door één speler volbracht te worden. Hierna kunnen alle spelers automatisch voorbij de opdracht komen.

ES Para superar un reto, selecciona un factor (Nota: no siempre los podrás elegir todos, en este ejemplo no podrás elegir la VELOCIDAD), añade puntos de cualquier artículo adecuado que lleves, y tira el dado (si sale un "gancho", tira el dado de nuevo). Si el resultado global es superior al reto, podrás seguir. Si el resultado es igual, tira el dado de nuevo. Si pierdes, debes prescindir de uno de los artículos en tu posesión.
Ten en cuenta que sólo un jugador tiene que superar un reto. Después todos los demás jugadores podrán pasar por este reto automáticamente.

DK For at klare en udfordring, skal du vælge at bruge enten held, hastighed eller styrke (bemærk, at du ikke altid kan vælge mellem alle tre; du kan f.eks. ikke bruge HASTIGHED i eksemplet her), lægge eventuelle point fra relevante genstande til, og kaste terningen (hvis du slår en "krog", skal du slå om). Hvis din samlede score er større end udfordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige, skal du slå igen. Hvis du taber, skal du efterlade én af de genstande, du bærer på.
Bemærk, at det kun er nødvendigt for én spiller at klare en udfordring. Derefter kan alle andre spillere automatisk passere den.

FI Selviytyäksesi tehtävästä valitse ominaisuus (HUOM! Kaikki ominaisuudet eivät aina ole valittavissa; esimerkiksi tässä ei voida valita NOPEUTTA), lisää tehtävään sopivien kantamiesi esineiden antamat pisteet ja heitä noppaa (jos saat "koukun", heitä uudelleen). Jos pisteittesi yhteissumma on tehtävän pistemäärää suurempi, saat jatkaa. Jos pistemäärät ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jäät häviölle, sinun on luovuttava yhdestä esineestä.
Huomaa, että vain yksi pelaaja joutuu tekemään tehtävän. Sen jälkeen muut pelaajat voivat ohittaa tehtävän automaattisesti.

SE. För att klara av en utmaning väljer du en faktor (observera att du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis visas inte HASTIGHET här), lägger till poängen från passande föremål du bär med dig och slår tärningen (om du får en "krok" slår du igen). Om totalsiffran blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om siffrorna är desamma får du slå om. Om du förlorar måste du lämna ifrån dig något av de föremål du har med dig.
Observera att endast en spelare måste klara varje utmaning. Därefter kan följande spelare automatiskt passera den här utmaningen.

PT Para superares com sucesso um desafio, selecciona um factor (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui te mostramos), adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança os dados (se aparecer um "gancho", lança novamente). Se a contagem combinada for mais elevada do que o desafio, podes prosseguir. Se as contagens forem iguais, lança novamente. Se perderes, tens que deixar um dos objectos que transportas.
Repara que basta que um jogador supere o desafio. Depois disto, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente este desafio.

GR Για να περάσετε με επιτυχία από μία δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ. δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΤΑΧΥΤΗΤΑ στο εικονιζόμενο παράδειγμα), προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε τα ζάρια (εάν φέρετε την όψη με το γάντζο, ρίξτε ξανά). Εάν οι συνολικοί πόντοι ξεπερνούν την δοκιμασία, μπορείτε να προχωρήσετε. Εάν οι πόντοι είναι ίσοι, ρίξτε ξανά. Εάν χάσετε, χάνετε και ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάτε.
Σημειώστε ότι μόνο ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει μία δοκιμασία. Μετά απ' αυτήν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

JP チャレンジをうまく克服するには、スピード、運、力のどれかを選び（ただし、3つ全部から選べるとは限りません。例えば、ここでは「スピード」は選べません）、その持ち点に自分が持っているアイテムの点数を加算し、サイコロを転がします（「フック」が出たら、もう1回サイコロを転がせます）。合計のスコアがチャレンジの数字よりも高い場合は、先へ進めます。スコアが同点の場合は、もう1回サイコロを転がせます。スコアがチャレンジの数字よりも低い場合は、持っているアイテムのどれかを手放さねばなりません。
チャレンジを克服する必要があるのは1人だけです。他の人はその後このチャレンジを通過できます。

CN 要成功战胜挑战，请选择一个系数（不可每次都全选，所举例子中没有速度），加上所携带任何合适的物件的分数，并投掷骰子（如果投到"钩子"，则需重投）。如果加起来的分数高于挑战的分数，就可以前进。如果分数相等，则需再次投掷骰子。如果你输了，必须放弃一件所携带的物件。
请注意，只要一个游戏者战胜挑战即可。后面的游戏者均可自动通过。

KR 도전을 성공적으로 해결하려면 행운, 속도, 힘 중 하나를 선택하고 (주의: 모든 요소를 항상 선택할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 여기서는 속도를 선택할 수 없습니다) 가지고 있는 적당한 아이템에서 점수를 더하고 주사위를 굴립니다 (주사위에서 '갈고리' 가 나오면 다시 굴립니다). 점수를 더한 값이 도전 점수보다 높으면 다음으로 이동할 수 있습니다. 동점이면 주사위를 다시 굴립니다. 점수가 낮은 경우에는 가지고 있는 아이템 중 하나를 포기해야 합니다.
한 사람의 참가자가 한 가지 도전을 해결해야 합니다. 일단 도전이 끝나면 다른 참가자들은 이 도전을 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (внимание: вы не всегда можете выбрать какой-либо фактор - например, в показанном здесь примере нет фактора СКОРОСТИ), добавь к нему любое количество очков от любого предмета из тех, которые ты несешь с собой, и бросай кубик (если выпадет "крюк", бросай снова). Если сумма очков получится больше, чем число очков у этой опасности, ты можешь идти дальше. Если число очков будет одинаковое, бросай снова. Если проиграешь, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты несешь.
Обрати внимание: только один игрок должен преодолеть опасность. После этого все остальные игроки смогут проходить эту опасность автоматически.

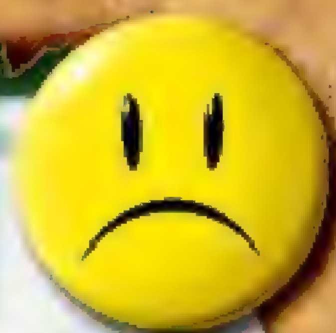
PL Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz odpowiedni współczynnik (Uwaga: nie zawsze możesz wybrać każdy z nich, w pokazanym przykładzie nie ma SZYBKOŚCI), dodaj punkty odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz i rzuć kostką (jeżeli wyrzucisz "hak", rzucasz jeszcze raz). Jeżeli zsumowany wynik jest wyższy niż punkty wymagane w tym zadaniu, możesz ruszać dalej. Jeżeli wynik jest równy punktom, rzucasz jeszcze raz. Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów.
Uwaga: tylko jeden z graczy musi wykonać zadanie. Po wykonaniu zadania pozostali gracze zaliczają je automatycznie.

CZ Abyste úspěšně splnili úkol, zvolte faktor (všimněte si, že někdy nebudete moci vybírat ze všech faktorů, např. v tomto příkladu není k dispozici rychlost), přidejte body z jakéhokoli předmětu, který máte u sebe, a hoďte kostkou (pokud hodíte „hák", házejte znovu). Pokud je celkový součet skóre vyšší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se součet skóre rovná hodnotě úkolu, házejte znovu. Pokud úkol nesplníte, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máte u sebe.
Poznámka: Stačí, aby úkol splnil některý z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráči mohou přes něj automaticky procházet.

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zvoľte faktor (všimnite si, že niekedy nebudete môcť vyberať zo všetkých faktorov, napr. v tomto príklade nie je k dispozícii rýchlosť), pridajte body z akéhokoľvek predmetu, ktorý máte pri sebe, a hoďte kockou (pokiaľ hodíte „hák", hádžte znovu). Ak je celkový súčet skóre vyšší než hodnota úlohy, môžete pokračovať. Ak sa súčet skóre rovná hodnote úlohy, hádžte znovu. Ak úlohu nesplníte, budete sa musieť vzdať jedného predmetu, ktorý máte pri sebe.
Poznámka: Stačí, aby úlohu splnil niektorý hráč. Ak je úloha splnená, ostatní hráči môžu cez ňu automaticky prechádzať.

HU Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akciód, válassz a SZERENCSE, GYORSASÁG és ERŐ közül. (Figyelem: Nem mindig választhatod mind a hármat egyszerre! Az ábrán látható esetben például nem választhatod a GYORSASÁG-ot.) Ezután add hozzá a nálad levő tárgyakhoz tartozó ponthoz azt a számot, amit a kockával dobtál, és ha az eredmény nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. (Figyelem: Ha „horgot" dobtál, akkor újra dobhatsz.) Ha a kettő egyenlő, dobj újra a kockával. Ha alulmaradtál, fel kell áldoznod valamit a nálad levő tárgyak közül.
Figyelem: Mindig csak EGY játékos vehet részt az akcióban. A többiek automatikusan túljutnak a már leküzdött akadályokon.





12

GB If you lose, you have to give up an item. Next turn, you might chose to try again or go back and pick up some different items. Your lost item must be placed back on one of the vacant crosses on the board.

DE Der Verlierer muss einen Gegenstand zurücklassen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, kann er es entweder noch einmal versuchen oder zurückgehen und andere Gegenstände mitnehmen. Der zurückgelassene Gegenstand ist auf einem der freien Kreuze zu platzieren.

FR Si tu perds, tu dois abandonner un objet. Au prochain tour, tu pourras choisir soit d'essayer de nouveau, soit de revenir en arrière et de prendre des objets différents. Ton objet perdu doit être placé derrière toi sur l'une des croix vides du plateau.

IT Se perdi, devi abbandonare un oggetto. Al turno successivo, puoi decidere di riprovare, oppure di tornare indietro a raccogliere altri oggetti. L'oggetto che decidi di abbandonare va posizionato in una delle caselle vuote contrassegnate da una croce.

NL Als je verliest moet je een voorwerp achterlaten. Bij de volgende beurt kun je het opnieuw proberen, of teruggaan om nieuwe voorwerpen te halen. Het ingeleverde voorwerp moet op een leeg aangekruist veld worden teruggelegd.

ES Si pierdes tendrás que prescindir de un artículo. La próxima vez podrás elegir entre intentarlo de nuevo o regresar para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en una de las cruces vacantes del tablero.

DK Hvis du taber, skal du afgive en genstand. I næste runde kan du vælge at forsøge igen, eller du kan gå tilbage og samle nogle andre genstande op. Den genstand, du har afleveret, skal anbringes på et af de tomme krydser på brættet.

FI Jos häviät, joudut luovuttamaan esineen. Seuraavalla pelivuorollasi voit yrittää uudelleen tai palata hakemaan muita esineitä. Menetetty esine asetetaan yhdelle pelilaudan tyhjistä rasteista.

SE Om du förlorar måste du lämna ifrån dig ett föremål. I nästa omgång kan du välja mellan att försöka igen eller att gå tillbaka och plocka upp några andra föremål. Det föremål du förlorat placeras på något av de tomma kryssen på spelbrädet.

PT Se perderes terás que deixar um objecto. Na tua jogada seguinte podes optar por tentar de novo ou recuar e apanhar alguns objectos diferentes. O objecto que perdeste deve ser colocado novamente numa das cruzes desocupadas do tabuleiro.

GR Εάν χάσετε, χάνετε και ένα από τα αντικείμενα σας. Όταν έλθει ξανά η σειρά σας, μπορείτε να δοκιμάσετε ξανά ή να επιστρέψετε και να πάρετε άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενο που χάσατε θα πρέπει να τοποθετηθεί και πάλι σε έναν από τους ελεύθερους σταυρούς στο ταμπλό.

JP 負けたらアイテムを1つ手放さなければなりません。次に自分の番になった時、もう1回チャレンジするか戻って違うアイテムを手に入れるかを選べます。手放したアイテムは、必ずボード上の×印のある空いているます目に戻しておきましょう。

CN 如果输了，你就必须放弃一个物件。下一轮中，你可以选择尝试重新赢得原来的物件或回去取一些不同的物件。你所失去的物件必须放回板上空白的叉子上。

KR 도전에서 이기지 못하면 아이템 하나를 포기해야 합니다. 다음 차례에서 다시 시도하거나 돌아가서 다른 아이템을 가질 수 있습니다. 잃은 아이템은 보드의 빈 십자 표시 중 하나에 다시 놓아야 합니다.

RU Если ты проиграл, ты должен выбросить предмет. При следующем ходе ты сможешь выбирать: попробовать еще раз или вернуться и взять какие-то другие предметы. Твой потерянный предмет должен будет вернуться на один из незанятых крестиков на игровом поле.

PL Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnej turze możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić po inne przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pól oznaczonych krzyżykiem.

CZ Pokud úkol nesplníte, musíte se vzdát předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o splnění úkolu, anebo se můžete vrátit a sebrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musí být umístěn zpět na desku do jednoho z prázdných čtverečků s křížkem.

SK Pokiaľ úlohu nesplníte, musíte sa vzdať predmetu. V ďalšom ťahu sa môžete znovu pokúsiť splniť úlohu, alebo sa môžete vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musíte umiestniť späť na tabuľu do niektorého prázdneho štvorčeka s krížikom.

HU Ha nem sikerült az akció, fel kell áldoznod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerülsz választhatsz, hogy újra megpróbálod-e, vagy visszafordulsz még néhány tárgyat begyűjteni. Az elvesztett tárgyad helyezd vissza a játéktáblán található üres mezők egyikére.









13

GB If you succeed in getting into the plane or another form of transport, your speed will increased dramatically. Now you can move as many board sections as your roll of the dice.

DE Wenn du es schaffst, an Bord des Flugzeugs oder eines anderen Transportmittels zu gelangen, erhöht sich deine Geschwindigkeit erheblich. Jetzt kannst du die gewürfelte Anzahl an Feldern vorziehen.

FR Si tu réussis à monter dans l'avion ou dans un autre moyen de transport, ta vitesse augmente considérablement. Tu peux alors te déplacer d'un nombre de sections de plateau égal au chiffre que tu as fait avec le dé.

IT Se riesci a salire a bordo dell'aereo o di un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante sezioni del gioco quanti sono i punti che tiri con il dado.

NL Als je in het vliegtuig of een ander transportmiddel kunt komen neemt je snelheid drastisch toe. Nu mag je zoveel velden doorlopen als het aantal ogen van je worp.

ES Si logras subirte al avión u otro medio de transporte, tu velocidad se incrementa considerablemente. Ahora podrás mover tantas secciones del tablero como te indique el dado.

DK Hvis det lykkes dig at komme om bord på flyet eller et andet transportmiddel, vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig henover lige så mange brætsektionen som terningen viser.

FI Jos onnistut pääsemään lentokoneeseen tai johonkin muuhun kulkuvälineeseen, nopeutesi kasvaa huimasti. Voit nyt siirtyä eteenpäin niin monta pelilaudan osaa kuin nopan lukema osoittaa.

SE Om du lyckas ta dig in i flygplanet eller något annat transportmedel ökas din hastighet dramatiskt. Nu kan du flytta lika många steg på brädet som tärningen visar.

PT Se conseguires entrar no avião ou noutra forma de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes movimentar-te em tantas secções do tabuleiro quantas a tua pontuação nos dados.

GR Εάν καταφέρετε να μπείτε στο αεροπλάνο ή κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητα σας αυξάνεται σημαντικά. Τώρα μπορείτε να μετακινηθείτε όσα τμήματα του ταμπλό δείχνει η ζαριά σας.

JP 飛行機などの乗り物に乗れると、スピードがぐんと速くなります。サイコロの目の数だけボードを一気に移動できるようになります。

CN 如果你成功进入飞机或其它交通工具，你的速度就可以大大增加。此时，你可以按照你投骰子得到的数字在板上移动。

KR 비행기 또는 다른 형태의 운송 수단에 도착하면 속도가 매우 빨라집니다. 이제 주사위를 굴려서 나오는 숫자 만큼 보드 섹션에서 이동할 수 있습니다.

RU Если ты успешно добрался до самолета или другого вида транспорта, твоя скорость резко увеличится. Теперь ты сможешь продвинуться на столько участков игрового поля, сколько очков выпадет на кубике.

PL Jeżeli uda ci się wsiąść do samolotu lub innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejść przez tyle pól na planszy, ile punktów wyrzuciłeś.

CZ Pokud se vám podaří dostat do letadla nebo do jiného přepravního prostředku, váš faktor rychlosti se výrazně zvýší. Nyní se můžete posunout o tolik oblastí na desce, kolik hodíte na kostce.

SK Ak sa vám podarí dostať do lietadla alebo do iného prepravného prostriedku, váš faktor rýchlosti sa výrazne zvýši. Potom sa môžete posúvať o toľko oblastí na tabuli, koľko hodíte na kocke.

HU Ha sikerül feljutnod a repülőre, vagy bármely más közlekedési eszközre, a gyorsaságod hihetetlenül megnő. Annyi játékterületet ugorhatsz át, amennyit a kockával dobtál.



14

GB Roll a "hook" outside the temple and Sam Sinister appears in front of you!

DE Würfelst du außerhalb des Tempels den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

FR Si tu fais un "crochet" en dehors du temple, Sam Sinister se dresse devant toi !

IT Se tiri un "gancio" con il dado mentre sei fuori dal tempio, Sam Sinister apparirà davanti a te!

NL Als je buiten de tempel een "haak" gooit, verschijnt Sam Sinister!

ES ¡Si sale un "gancho" afuera del templo, aparecerá Sam Sinister!

DK Hvis du slår en "krog" uden for templet, vil Sam Sinister dukke op foran dig!

FI Jos heität "koukun" temppelin ulkopuolella, eteesi ilmestyy Sam Sinister!

SE Om du slår en "krok" utanför templet dyker Sam Sinister upp framför dig!

PT Lança um "gancho" fora do templo e Sam Sinister aparece em frente a ti!

GR Φέρτε την όψη με το γάντζο με το ζάρι έξω από το ναό και ο Σαμ Σίνιστερ θα εμφανιστεί μπροστά σας!

JP 古寺の外でサイコロを転がして「フック」が出ると、シニスター卿が現れます！

CN 如果将"钩子"投到神庙之外，恶魔山姆就会出现在你面前！

KR 사원 밖에서 "갈고리" 가 나오면 악당 샘이 당신 앞에 나타납니다!

RU Выпадет "крюк", когда ты находишься за пределами храма - и перед тобой появится Сэм Синистер!

PL Jeżeli poza terenem świątyni wyrzucisz "hak", pojawi się przed tobą Sam Sinister!

CZ Pokud hodíte na kostce „hák" před Chrámem, objeví se před vámi Sam Sinister!

SK Ak hodíte na kocke „hák" pred Chrámom, objaví sa pred vami Sam Sinister!

HU Ha a templomon kívül „horgot" dobsz, Sam Sinister jelenik meg előtted!



GB Choose a skill factor:
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un facteur :
IT Scegli un fattore di abilità:
NL Kies een 'vaardigheids' factor:
ES Elige un factor de habilidad.
DK Vælg en færdighed:
FI Valitse ominaisuus:
SE Välj en skicklighetsfaktor:
PT Escolhe um factor de habilidade:
GR Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας:
JP 運、スピード、力のどれかを選びます。
CN 选择一张技能系数卡：
KR 기술 요소 하나를 선택 합니다.
RU Выбери какой-нибудь из факторов:
PL Wybierz współczynnik umiejętności:
CZ Vyberte si faktor dovednosti:
SK Vyberte si faktor schopnosti:
HU Válassz kettőjük GYORSASÁG-, SZERENCSE- vagy ERŐ-faktora között:

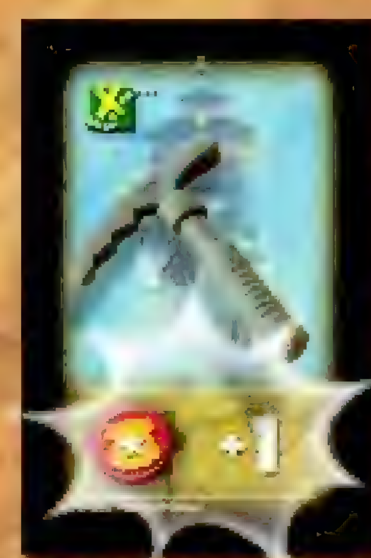




+



+



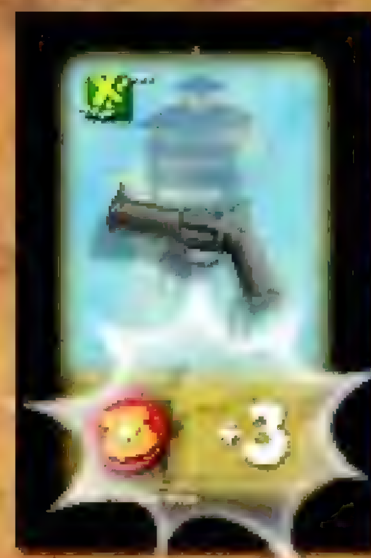
= 8



+



+



= 11

15

GB You lose! Sinister takes one of your items (if you have any)!

DE Verloren! Ulrich Unhold nimmt dir einen deiner Gegenstände ab. (sofern du welche besitzt)!

FR Tu as perdu ! Sinister prend un de tes objets (si tu en as) !

IT Hai perso! Sinister si prende uno dei tuoi oggetti (se ne hai)!

NL Verloren! Sinister neemt een van je voorwerpen (als je die hebt)!

ES ¡Pierdes! ¡Sam Sinister se apodera de un articulo tuyo. (si tienes alguno)!

DK Du taber! Sinister tager en af dine genstande (hvis du har nogen overhovedet)!

FI Hävisit! Sinister ottaa yhden esineistäsi (jos sinulla on esineitä)!

SE Du förlorar! Sinister tar ett av dina föremål (om du har några)!

PT Perdeste! Sinister tira-te um dos teus objectos (se tiveres algum)!

GR Χάσατε! Ο Σίνιστερ θα σας πάρει ένα από τα αντικειμενα σας (εάν έχετε)!

JP 負けると、持っているアイテムを1つシニスター卿に取られてしまいます！

CN 你输了！恶魔要拿走你的一个物件（如果还剩的话）！

KR 당신이 졌습니다! 악당이 당신의 아이템 하나를 가져갑니다 (아이템이 있는 경우)!

RU Ты проиграл! Синистер забирает один из твоих предметов (если они у тебя есть)!

PL Przegrales! Sinister zabiera Ci jeden z przedmiotów jeżeli tylko jakieś posiadasz)!

CZ Prohráli jste! Sinister vám vezme některý z předmětů (pokud nějaký máte)!

SK Prehral(a) ste! Sinister vám zoberie niektorý predmet (pokiaľ nejaký máte)!

HU Vesztettél! Sinister-nek kell adnod a nálad levő tárgyak egyikét (persze csak, ha van nálad valami)!





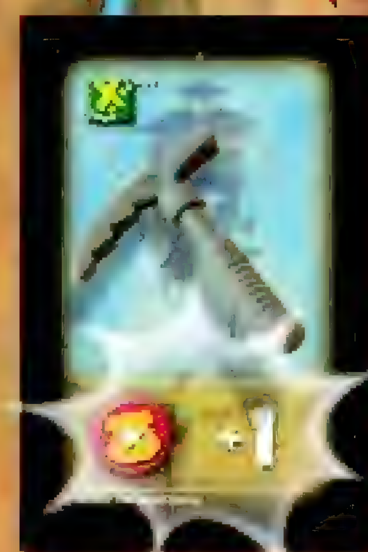




+



+



= 9



+



+



= 8





16

GB You win! Take an item from Sinister (if he has any)!

DE Gewonnen! Suche dir einen von Ulrichs Gegenständen aus (sofern er welche besitzt)!

FR Tu as gagné ! Prends un objet à Sinister (s'il en a) !

IT Hai vinto!!! Prendi uno degli oggetti di Sinister (se ne ha)!

NL Gewonnen! Neem een voorwerp van Sinister (als hij die heeft)!

ES ¡Tú eres el ganador! ¡Apodérate de un artículo de Sinister (si tiene alguno)!

DK Du vinder! Tag en genstand fra Sinister (hvis han har nogen overhovedet)!

FI Voitit! Ota esine Sinisteriltä (jos hänellä on esineitä)!

SE Du vinner! Ta ett föremål från Sinister (om han har några)!

PT Ganhaste! Tira um objecto a Sinister (se ele tiver algum)!

GR Κερδίσατε! Πάρτε ένα αντικείμενο από τον Σίνιστερ (εάν έχει κάτι)!

JP 勝つと、シニスター卿が持っているアイテムから1つ取ることができます！

CN 你赢了！取一件恶魔的物件（如果他还有的话）！

KR 당신이 이겼습니다! 악당의 아이템 하나를 가져옵니다 (아이템이 있는 경우)!

RU Ты выиграл! Забери предмет у Синистера (если у него есть)!

PL Wygrałeś! Zabierz jeden z przedmiotów Sama Sinistera (jeżeli tylko jakieś posiada)!

CZ Vyhráli jste! Vezměte si předmět od Sinistera (pokud nějaký má)!

SK Vyhral(a) ste! Zoberte si predmet od Sinistera (pokiaľ nejaký má)!

HU Nyertél! Tied Sinister egyik tárgya (persze csak, ha van nála valami)!

17

GB Rolled a "hook"? Roll again!
Scores are tied? Roll again!

DE Den "Haken" gewürfelt?
Würfle noch einmal!
Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich?
Würfle noch einmal!

FR Tu as fait un "crochet" ?
Relance le dé !
Vos scores sont égaux ?
Relance le dé !

IT Hai tirato un "gancio"?
Tira nuovamente il dado!
I punteggi sono uguali?
Tira nuovamente il dado!

NL Heb je een "haak" gegooid?
Gooi opnieuw!
Gelijke stand? Gooi opnieuw!

ES ¿Ha salido un "gancho"?
¡Tira el dado de nuevo!
¿Hay empate? ¡Tira el dado de nuevo!

DK Slog du en "krog"? Slå igen!
Er der uafgjort? Slå igen!

FI Heititkö "koukun"? Heitä uudelleen!
Tasapeli? Heitä uudelleen!

SE Slog du en "krok"? Slå igen!
Samma poäng? Slå igen!

PT Lançaste um "gancho?"
Lança novamente!
As contagens são iguais?
Lança novamente!

GR Φέρατε την όψη με το γάντζο; Ρίξτε ξανά! Φέρατε ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP 「フック」が出たら、もう1回サイコロを転がします！同点になった場合は、もう1回サイコロを転がします！

CN 投到了"钩子"？再投一次！
打成平手？再投一次！

KR 주사위를 던져서 '갈고리' 가 나오면 다시 던집니다! 같은 점수가 나오면 다시 던집니다!

RU Выпал "крюк"? Бросай снова!
Счет сравнялся? Бросай снова!

PL Wyrzuciłeś „hak"?
Rzucasz jeszcze raz!
Remis? Rzucasz jeszcze raz!

CZ Hodili jste „hák"? Házejte znovu!
Skóre jsou stejná? Házejte znovu!

SK Hodil(a) ste „hák"? Hádžte znovu!
Skóre sú rovnaké? Hádžte znovu!

HU „Horgot" dobtál? Dobj újra!
Döntetlen? Dobj újra!





GB Choose a skill factor:
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un facteur :
IT Scegli un fattore di abilità:
NL Kies een 'vaardigheids' factor:
ES Elige un factor de habilidad.
DK Vælg en færdighed:
FI Valitse ominaisuus:
SE Välj en skicklighetsfaktor:
PT Escolhe um factor de habilidade:
GR Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας:
JP 運、スピード、力のどれかを選びます。
CN 选择一张技能系数卡：
KR 기술 요소 하나를 선택 합니다.
RU Выбери какой-нибудь из факторов:
PL Wybierz współczynnik umiejętności:
CZ Vyberte si faktor dovednosti:
SK Vyberte si faktor schopnosti:
HU Válassz kettőjük GYORSASÁG-, SZERENCSE- vagy ERŐ-faktora között



18

GB Every time you want to get past a baddie, you have to do battle.

DE Jedes Mal, wenn du einem Bösewicht begegnest, musst du gegen ihn antreten.

FR Chaque fois que tu passes devant un méchant, tu dois lui livrer bataille.

IT Ogni volta che devi superare un 'cattivo', dovrai combattere!

NL Elke keer als je voorbij een boef wilt gaan moet je ervoor vechten.

ES Cada vez que quieras superar a un malo, tendrás que librar una batalla.

DK Hver gang, du vil forbi en af skurkene, vil du skulle kæmpe.

FI Joudut taistelemaan joka kerta, kun haluat ohittaa roiston.

SE Varje gång du vill ta dig förbi en skurk måste du kämpa.

PT Sempre que quiseres passar por um vilão terás que o combater.

GR Κάθε φορά που θέλετε περάσετε από έναν κακό, πρέπει να δώσετε μάχη.

JP 悪者が待ち構える場所は、戦わないと通り抜けられません。

CN 每次想闯过一个坏蛋时，你必须搏斗一番。

KR 악당을 지나가려면 언제나 전투를 해야 합니다.

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо злодея, тебе придется сражаться.

PL Ilekroć chcesz przejść obok złoczyńcy, musisz z nim walczyć.

CZ Pokaždé, když budete chtít projít přes padoucha, musíte bojovat.

SK Vždy, keď budete chcieť prejsť cez zloduna, musíte bojovať.

HU Valahányszor egy „gonosz" kerül az utadba, szembe kell szállnod vele.

\+ 5 + = 9

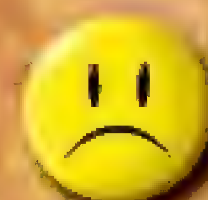
\+ 1 + = 7





\+ 1 + = 5

\+ 4 + = 10





GB The winner's reward is always to take an item from the loser (if he has any).

DE Der Sieger darf seinem Gegenüber einen Gegenstand abnehmen (sofern er welche besitzt).

FR La recompense du gagnant est toujours de prendre un objet au perdant (s'il en a).

IT Il premio del vincitore consiste sempre nel prendere un oggetto al perdente (se ne ha).

NL De winnaar mag altijd een voorwerp van de verliezer overnemen (als hij die heeft).

ES El premio de los ganadores consiste siempre en apoderarse de un articulo de los perdedores (si los tienen).

DK Vinderens belønning er altid at tage en genstand fra taberen (hvis taberen altså overhovedet har nogen genstande).

FI Voittaja saa valita aina yhden häviäjän esineistä (jos hänellä on esineitä).

SE Vinnarens belöning är alltid att ta ett föremål från förloraren (om han har något).

PT A recompensa do vencedor é sempre tirar um objecto ao perdedor (se ele tiver algum).

GR Η ανταμοιβή του νικητή είναι πάντα η απόκτηση ενός αντικειμένου από τον χαμένο (εάν έχει).

JP 勝った側は、負けた側が持っているアイテムを1つ取れます。

CN 胜利者的奖励就是从败将那里取走一个物件（如果他还有的话）。

KR 이긴 사람은 언제나 진 사람의 아이템을 하나 가질 수 있습니다 (아이템이 있는 경우).

RU Награда победителю всегда одна и та же: он забирает предмет у проигравшего (если он у него есть).

PL Nagroda dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów pokonanego (jeżeli tylko jakieś posiada)!

CZ Cena pro vítěze je vždy odebrání předmětu poraženému (pokud nějaký předmět má).

SK Cena pre víťaza je vždy získanie predmetu od porazeného (pokiaľ nejaký predmet má).

HU A győztes jutalma minden esetben a vesztesnél levő tárgyak egyike (ha van nála valami).

20

GB Rolled a "hook"? Roll again!
Scores are tied? Roll again!

DE Den "Haken" gewürfelt?
Würfle noch einmal!
Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich?
Würfle noch einmal!

FR Tu as fait un "crochet" ?
Relance le dé !
Vos scores sont égaux ?
Relance le dé !

IT Hai tirato un "gancio"?
Tira nuovamente il dado!
I punteggi sono uguali?
Tira nuovamente il dado!

NL Heb je een "haak" gegooid?
Gooi opnieuw!
Gelijke stand? Gooi opnieuw!

ES ¿Ha salido un "gancho"?
¡Tira el dado de nuevo!
¿Hay empate? ¡Tira el dado de nuevo!

DK Slog du en "krog"? Slå igen!
Er der uafgjort? Slå igen!

FI Heititkö "koukun"? Heitä uudelleen!
Tasapeli? Heitä uudelleen!

SE Slog du en "krok"? Slå igen!
Samma poäng? Slå igen!

PT Lançaste um "gancho?"
Lança novamente!
As contagens são iguais?
Lança novamente!

GR Φέρατε την όψη με το γάντζο; Ρίξτε ξανά!Φέρατε ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP 「フック」が出たら、もう1回サイコロを転がします！同点になった場合は、もう1回サイコロを転がします！

CN 当一个游戏者背着金色宝剑到达终点的方格时，探险就结束了。

KR 주사위를 던져서 "갈고리"가 나오면 다시 던집니다! 같은 점수가 나오면 다시 던집니다!

RU Выпал "крюк"? Бросай снова!
Счет сравнялся? Бросай снова!

PL Wyrzuciłeś „hak" Rzucasz jeszcze raz!
Remis? Rzucasz jeszcze raz!

CZ Hodili jste „hák"? Házejte znovu!
Skóre jsou stejná? Házejte znovu!

SK Hodil(a) ste „hák"? Hádžte znovu!
Skóre sú rovnaké? Hádžte znovu!

HU „Horgot" dobtál? Dobj újra!
Döntetlen? Dobj újra!

21

GB The expedition is completed when a player carrying the Golden Sword reaches the final square.

DE Die Expedition ist dann vollendet, wenn ein Spieler mit dem goldenen Schwert das Zielfeld erreicht.

FR L'expédition est achevée quand un joueur portant l'Epée d'Or atteint le carré d'arrivée.

IT La spedizione ha termine quando un giocatore in possesso della Spada d'Oro raggiunge la casella finale.

NL De expeditie is volbracht als een speler met het Gouden Zwaard bij zich het laatste veld bereikt.

ES La expedición se termina cuando un jugador en posesión de la Espada Dorada alcance el cuadro final.

DK Ekspeditionen er fuldført, når en spiller, der bærer det Gyldne Sværd, når frem til det sidste felt.

FI Matka on saatu päätökseen, kun Kultamiekkaa kantava pelaaja pääsee maaliin.

SE Expeditionen är avslutad när en spelare som har det gyllene svärdet når fram till den sista rutan.

PT A expedição acaba quando um jogador que transporta a Espada Dourada chega à casa final.

GR Το κυνήγι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης που έχει μαζί του το Χρυσό Σπαθί φτάσει στο τελικό τετραγωνάκι.

JP 金の剣を持った人が最後のます目に着いてゴールすると冒険旅行は終わりです。

CN 当一个游戏者背着金色宝剑到达终点的方格时探险就结束了。

KR 한 참가자가 황금검을 가지고 마지막 사각형에 도착하면 탐험이 끝납니다.

RU Экспедиция заканчивается, когда игрок, несущий Золотой Меч, достигает последнего квадратика.

PL Wyprawa zostanie zakończona, kiedy jeden z graczy dojdzie do ostatniego pola ze zdobytym Złotym Mieczem.

CZ Expedice končí, pokud některý hráč se zlatým mečem dorazí na závěrečné políčko.

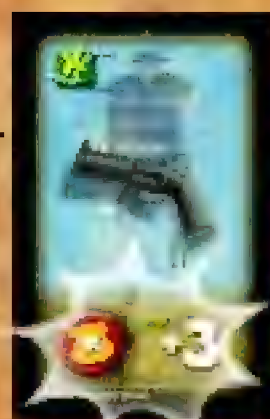
SK Expedícia končí, keď sa niektorému hráčovi so zlatým mečom podarí dostať na záverečné políčko.

HU Az expedíció akkor ér véget, amikor az a játékos, akinél az Arany Kard van, elérkezik az utolsó játékmezőre.











5 + 3 = 8

3 + 3 = 6

GB The player with most points wins. Check the item cards to see how many points each item you are carrying is worth. Note that the jewel is worth 4 points.

DE Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Den Gegenstandskarten kannst du entnehmen, wie viele Punkte deine einzelnen Gegenstände wert sind. Hinweis: der Edelstein ist vier Punkte wert.

FR Le joueur qui a le plus de points a gagné. Contrôle sur les cartes objet le nombre de points que vaut chaque objet que tu portes. Note que le bijou vaut 4 points.

IT Vince il giocatore con il punteggio più alto. Controlla le carte oggetto per verificare il valore, in punti, degli oggetti in tuo possesso. Il gioiello vale 4 punti.

NL De speler met de meeste punten is de winnaar. Op de voorwerpkaarten staat hoeveel punten de voorwerpen die je draagt waard zijn. NB. Het juweel is vier punten waard.

ES El jugador con más puntos será el ganador. Controla las fichas de artículos para ver los puntos de cada ficha en tu posesión. Recuerda que la joya vale 4 puntos.

DK Den spiller, der har flest point, vinder. Se på genstandskortene for at se, hvor mange point hver af genstandene er værd. Bemærk, at juvelen er 4 point værd.

FI Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Katso esinekortista, monenko pisteen arvoisia kantamasi esineet ovat. Jalokivet ovat kukin 4 pisteen arvoisia.

SE Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla föremålskorten för att se hur många poäng varje föremål du har är värt. Observera att juvelen är värd 4 poäng.

PT O jogador com mais pontos ganha. Verifica os cartões de objecto para ver quantos pontos vale cada objecto que estás a transportar. Não te esqueças que a jóia vale 4 pontos.

GR Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους. Ελέγξτε τις κάρτες αντικειμένων για να δείτε πόσους πόντους αξίζει το κάθε αντικείμενο που κουβαλάτε. Σημειώστε ότι το πετράδι αξίζει 4 πόντους.

JP 一番得点の高い人の勝ちです。アイテム カードをチェックして、自分が持っているアイテムがそれぞれ何点か確かめましょう。宝石を持っていると4点もらえます。

CN 分数最高的人获胜。查看你所携带的每张物件卡的分数。请注意，珠宝值4分。

KR 점수가 가장 많은 참가자가 승리합니다. 여러분이 가지고 있는 아이템의 점수를 보려면 아이템 카드를 확인합니다. 보석은 4 점입니다

RU Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. Посмотри карточки с предметами, чтобы узнать, сколько очков дает каждый из предметов, которые ты несешь с собой. Учти, что драгоценный камень дает четыре очка.

PL Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów, ile punktów są warte posiadane przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że każdy klejnot wart jest 4 punkty.

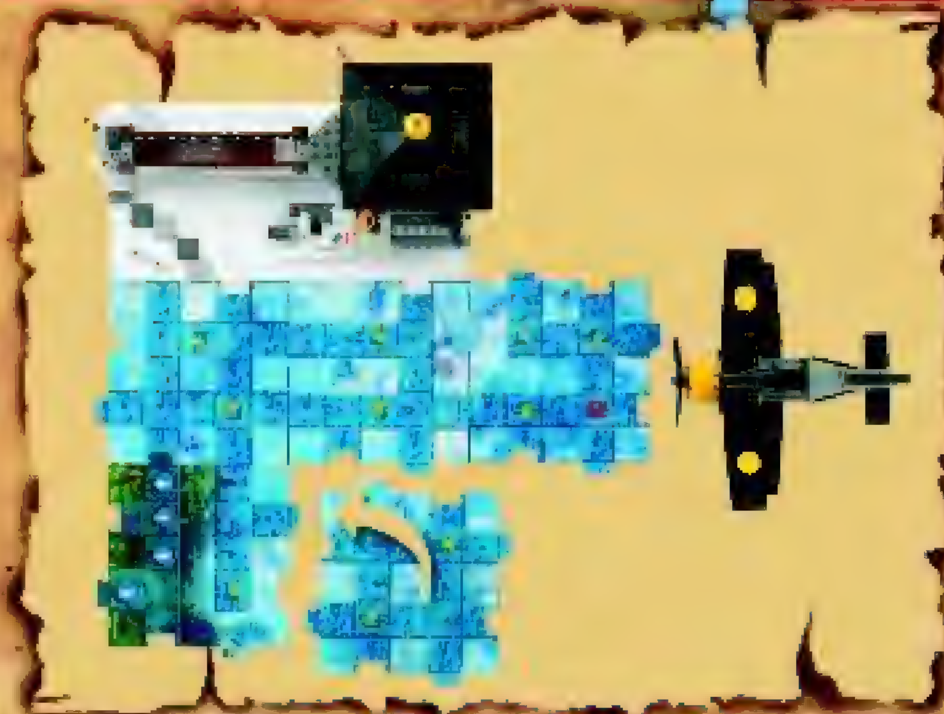
CZ Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíte, kolik bodů získáváte za jednotlivé předměty, které máte u sebe. Drahokam je za čtyři body.

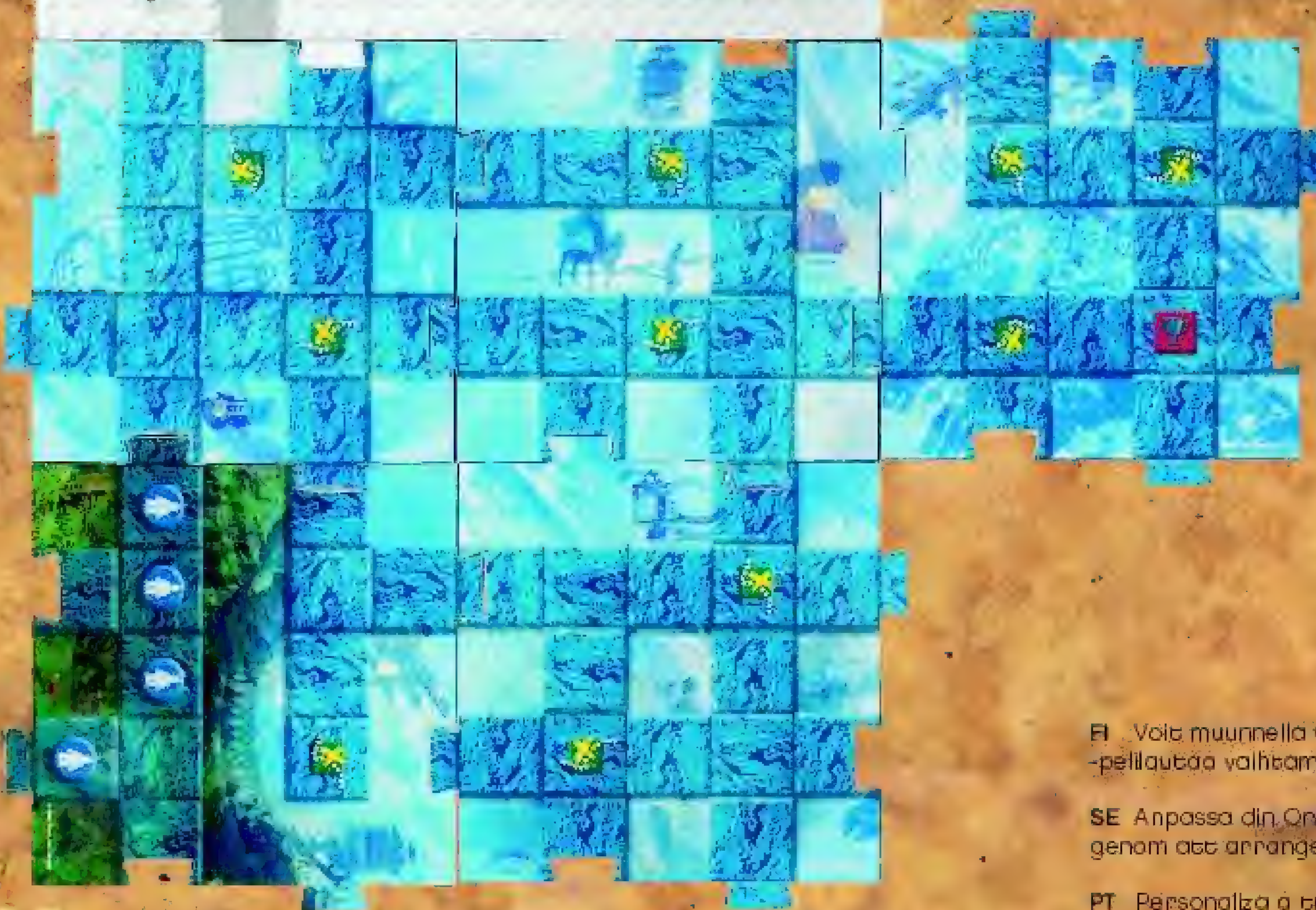
SK Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistíte, koľko bodov získavate za jednotlivé predmety, ktoré máte pri sebe. Drahokam je za štyri body.

HU A legtöbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyat jelölő kártyákról olvashatod le az egyes tárgyak értékét. Add össze az értéküket. Figyelem: A gyémántok 4 pontot érnek.











23

GB Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.

DE Die Bretteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.

FR Modifie ton Orient Expedition en montant autrement les sections de plateau.

IT Puoi personalizzare Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del gioco.

NL Verander jouw Orient Expeditie door de velden in een andere volgorde te leggen.

ES Personaliza tu Orient Expedition cambiando las secciones del tablero.

DK Du kan lave din egen Orient Expedition ved at anbringe brætsektionerne på en anden måde.

FI Voit muunnella Orient Expedition -pelilautaa vaihtamalla osien paikkaa.

SE Anpassa din Orient Expedition genom att arrangera om brädets delar.

PT Personaliza a tua Expedição ao Oriente voltando a dispor as secções do tabuleiro.

GR Προσαρμόστε την Orient Expedition αλλάζοντας θέση τα κομμάτια του ταμπλό.

JP ボードの並べ方を変えて、自分だけの世界の冒険シリーズ　東洋の神秘を作ることができます。

CN
重新安排板的部分，即可将东方探险个性化。

KR 보드 섹션을 다시 배열하여 오리엔트 탐험을 새롭게 만들 수 있습니다.

RU Ты можешь переделать свою Восточную экспедицию, расположив по-другому участки игрового поля.

PL Możesz dostosowywać Orient Expedition ustawiając odpowiednio sekcje planszy.

CZ Orientální expedici si můžete libovolně upravit přestavěním oblastí na hrací desce.

SK Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prestavaním oblastí na hernej tabuli.

HU A játékterületek átrendezésével alakítsd át az Orient Expedition-t kedved szerint.



GB Collect them all!
Other boxes in the LEGO Orient Expedition range can be added to extend the game and increase the number of players. Other sets contain vehicles, items, challenges, and more heroes and baddies!
You can even extend your adventure by linking up Orient Expedition – Mount Everest with the Orient Expedition – India and the Orient Expedition – China games.

DE Sammle sie alle!
Das Spiel lässt sich mit anderen Produkten aus der LEGO Orient Expedition ausbauen. So können auch mehrere Spieler teilnehmen.
In den anderen Sets finden sich Fahrzeuge, Gegenstände, Aufgaben und noch mehr Helden und Bösewichte!
Auch andere Orient Expedition-Spiele, wie Indien oder China, eignen sich ideal zur Ergänzung der Orient Expedition – Mount Everest.

FR Collectionne-les toutes !
Tu peux ajouter d'autres boîtes de la série LEGO Orient Expedition pour prolonger le jeu et augmenter le nombre de joueurs. D'autres sets contiennent des véhicules, des objets, des défis et de nouveaux héros et méchants !
Tu peux même élargir ton terrain d'aventure en combinant Orient Expedition – Mont Everest avec les jeux Orient Expedition – Inde et Orient Expedition – Chine.

IT Collezionali tutti!
Puoi aggiungere altri set della serie LEGO Orient Expedition per ampliare il gioco ed aumentare il numero di giocatori. Gli altri set contengono veicoli, oggetti e sfide – nonché altri eroi e cattivi!
Puoi anche ampliare l'avventura associando Orient Expedition – Mount Everest ai giochi Orient Expedition – India ed Orient Expedition – China.

NL Spaar ze allemaal!
Met andere dozen uit het LEGO Orient Expedition assortiment kun je het spel uitbreiden en het aantal deelnemers vergroten. De andere sets bevatten vervoermiddelen, voorwerpen, opdrachten en meer helden en boeven!
Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition – Mount Everest aan het Orient Expedition – India en Orient Expedition – China spel te koppelen.

ES ¡Colecciónalas todas!
Se pueden añadir otras cajas de la serie LEGO Orient Expedition para ampliar el juego y aumentar el número de jugadores. ¡Los otros sets contienen vehículos, artículos, retos y más héroes y malos!
Incluso podrás ampliar tu aventura conectando Orient Expedition – Mount Everest con el Orient Expedition – India y los juegos Orient Expedition – China.

DK Saml på dem!
Der findes andre æsker i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og øge antallet af spillere. Der findes sæt, der indeholder køretøjer, genstande, udfordringer og flere helte og skurke!
Du kan også udvide dit eventyr ved at forbinde Orient Expedition – Mount Everest med spillene Orient Expedition – Indien og Orient Expedition – Kina.

FI Kerää ne kaikki!
Peliä voidaan laajentaa ja pelaajien määrää lisätä muilla LEGO Orient Expedition -valikoiman rasioilla. Muut rasiat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja roistoja!
Orient Expedition – Mount Everest -peliä voidaan pelata myös yhdessä Orient Expedition – India ja Orient Expedition – China -pelien kanssa.

SE Samla på allihop!
Andra askar från LEGO Orient Expedition serien kan läggas till så att spelet utvidgas och antalet spelare kan ökas. Andra set innehåller transportmedel, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!
Du kan även utvidga äventyret genom att sätta ihop Orient Expedition – Mount Everest med spelen Orient Expedition – Indien och Orient Expedition – Kina.

PT Colecciona-os a todos!
Podem acrescentar-se outras caixas da gama LEGO Orient Expedition para ampliar o jogo e aumentar o número de jogadores. Os outros conjuntos contêm veículos, objectos, desafios e mais heróis e vilões!
Podes mesmo prolongar a tua aventura juntando Orient Expedition – Monte Evereste aos jogos Orient Expedition – Índia e Orient Expedition – China.

GR Μαζέψτε τα όλα!
Μπορούν να προστεθούν και άλλα κουτιά της σειράς LEGO Orient Expedition για να μεγαλώσει το παιχνίδι και να αυξηθεί ο αριθμός των παικτών. Τα άλλα σετ περιέχουν οχήματα, αντικείμενα, δοκιμασίες κι άλλους ήρωες και κακούς!
Ακόμα, μπορείτε να μεγαλώσετε την περιπέτεια σας συνδέοντας το Orient Expedition – Mount Everest με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – China.

JP 他の冒険シリーズセットも集めましょう！
レゴ世界の冒険シリーズ 東洋の神秘の他のセットを加えると、ゲームの内容を広げてプレーヤーの数を増やすことができます。他のセットにも、乗り物やアイテム、チャレンジ、ヒーロー、悪者が入っています。

CN 全部收集起来！
可以加进乐高东方探险系列中的其它盒子，扩展游戏，并增加游戏者。其它组件包括汽车、物件、挑战，以及更多的英雄和坏蛋！

KR 모두 모으자!
레고 오리엔트 탐험에 속하는 다른 상자를 추가하여 게임을 확장하고 게임 참가자의 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 탈것, 아이템, 도전 및 더 많은 영웅과 악당이 있습니다!
오리엔트 탐험 – 에베레스트 산 오리엔트 탐험 – 인도 및 오리엔트 탐험 – 중국 게임과 연결하여 모험을 확장할 수 있습니다.

RU Собери их все!
Чтобы расширить игровое поле и увеличить количество игроков, ты можешь добавить другие коробки из серии Восточная экспедиция LEGO. В других наборах есть средства транспорта, предметы, опасности и дополнительные герои и злодеи!
Ты даже можешь сделать свое приключение еще более разнообразным, соединив набор Восточная экспедиция – гора Эверест с игровыми наборами Восточная экспедиция – Индия и Восточная экспедиция – Китай.

PL Zbierz wszystkie zestawy!
Można dodać inne zestawy z serii LEGO Orient Expedition, aby przedłużyć grę i zwiększyć ilość graczy. Inne zestawy zawierają pojazdy, przedmioty, zadania oraz więcej bohaterów i złoczyńców!
Możesz nawet przeżyć więcej przygód w Orient Expedition – Mount Everest, łącząc ją z grami Orient Expedition – Indie oraz Orient Expedition – Chiny.

CZ Sežeňte si je všechny!
Pokud chcete rozšířit hru a zvýšit počet hráčů, můžete přidat další sady ze série LEGO Orient Expedition.
V jiných sadách naleznete další vozidla, předměty, úkoly a více hrdinů i padouchů!
Můžete si dokonce vytvořit jedno obrovské dobrodružství propojením orientálních expedic na Mount Everest, do Indie a Číny - stačí spojit desky Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

SK Zožeňte si všetky hry!
Ak chcete rozšíriť hru a zvýšiť počet hráčov, môžete pridať dalšie súpravy zo série LEGO Orient Expedition. V iných súpravách nájdete dalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov aj zloduchov!
Môžete si dokonca vytvoriť jedno obrovské dobrodružstvo prepojením orientálnych expedícií na Mount Everest, do Indie a Číny - stačí spojiť tabule Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

HU Szerezd meg mind!
A LEGO Orient Expedition sorozat további tagjaival még érdekesebbé teheted a játékot, amely akár újabb játékostárssal is bővülhet. A készletek járműveket, tárgyakat, kihívásokat, és még több hőst és gonoszt tartalmaznak!
Még több kalandban lehet részed, ha összekapcsolod az Orient Expedition – Mount Everest játékot az Orient Expedition – India, valamint az Orient Expedition – China játékokkal.




7410




7411



7415




7414




7412



7417



7418



7409





www.LEGO.com/orient